

Cinema, Arquitectura e Emoções



DISSERTAÇÃO DE MESTRADO INTEGRADO EM ARQUITECTURA
MANUEL ANDRÉ MORAIS FERNANDES

Docente Orientador: Arquitecto Luís Urbano
Faculdade de Arquitectura da Universidade do Porto 2011/2012

Agradecimentos

Ao Arquitecto Luís Urbano, pela disponibilidade e orientação
Aos meus pais, por acreditarem e me oferecerem a oportunidade
Ao António, pela calma, paciência e apoio

RESUMO

O tema deste trabalho é algo que sempre me interessou enquanto estudante de arquitectura: o explorar e perceber a forma como a arquitectura é importante no cinema, para transmitir ou exacerbar determinada emoção na experiência cinematográfica. Ao perceber o que é uma emoção, nas suas diversas vertentes - biológica, antropológica, arquitectónica - e a importância da experiência e do sentir, percebe-se que, o projectar das nossas experiências e do nosso “eu” no espaço, é um processo frequente e normal no ser humano e na sua aprendizagem.

Criam-se, então, imagens e objectos carregados de memória corporal e emocional, que muitas vezes são usados conscientemente, ou não, pelo realizador ou pelo arquitecto no exercício da sua função. Diversos arquétipos emocionais foram identificados e analisados em diversos filmes que criam e usam ambientes arquitectónica e espacialmente interessantes de observar e reter, tentando-se perceber a sua importância ao ajudar o cinema a transmitir emoções.

Com o avançar deste trabalho, tentou-se perceber, também, de que modo estes arquétipos e a experiência cinematográfica, com as suas técnicas e tecnologia, podem fornecer ferramentas e informações necessárias ao arquitecto no exercício do projecto e na intenção de emocionar.

ABSTRACT

The main subject of this work is something that always interested me as an architecture student; to explore and understand how architecture is so important in cinema in order to convey or to exacerbate certain emotions of the cinematographic experience.

While understanding what an emotion is, in its several aspects – biological, anthropological and architectural – and the importance of experience and feeling, it is clear that the projection of our experiences and our “self” in this specific spaces is a frequent and common process for the human being apprenticeship.

Images and objects full of corporal and emotional memory are generated and often used consciously, or not, by the director or the architect, while executing their art. Several emotional archetypes, in several movies, were identified and analysed, in order to generate and use appealing spacial and architectural environments, so that it is possible to comprehend their importance in assisting cinema to communicate emotions.

Throughout this work, I also tried to understand how these archetypes and the cinematographic experience, with its techniques and technology, can supply the tools and the necessary information to the architect responsible for the project, with the intention of causing emotions.

1.	INTRODUÇÃO	13
2.	EMOÇÕES E O SENTIR	
2.1.	sobre as emoções	
2.1.1.	a neurobiologia da emoção	23
2.1.2.	a antropologia da emoção	27
2.1.3.	a arquitectura da emoção	29
2.1.4.	a experiência da emoção no cinema	30
2.2.	os sentidos e a hapticidade	33
3.	OS ARQUÉTIPOS EMOCIONAIS	
3.1.	as emoções na arquitectura cinematográfica	41
3.2.	as emoções e os seus arquétipos	
3.2.1.	a alegria	47
3.2.2.	a tristeza	53
3.2.3.	o medo	57
3.2.4.	a angústia	71
3.2.5.	a curiosidade	87
3.2.6.	a vergonha	95
3.2.7.	o espanto	99
3.2.8.	a calma e o conforto	103
3.2.9.	a pertença e a identidade	111
3.2.10	a (des)orientação	117

4.	AS EMOÇÕES E A ARQUITECTURA	
4.1.	a projecção do “eu”, a memória e o futuro	125
4.2	a cultura cinematográfica como instrumento e “educadora emocional”	129
4.3	a intencionalidade de emocionar	135
	CONSIDERAÇÕES FINAIS	140
	Bibliografia	142
	Filmografia	145



fig. 1 - HUNGER - Steve McQueen (2008)

1. INTRODUÇÃO

“A arte mais próxima do cinema é a arquitectura”¹

O âmbito e o tema deste trabalho é algo que sempre me interessou: a arquitectura no cinema e o cinema na arquitectura.

A heterogeneidade e multiplicidade de opções que a arquitectura nos oferece, enquanto arte que se mostra em inúmeras outras artes ou no nosso quotidiano, confere, para mim, a sua beleza e interesse subtis.

O facto é que o cinema em tudo se assemelha à arquitectura, “à pintura, à literatura, e à dança, neste simples pormenor: é um meio de expressão que pode, embora não seja necessário, conduzir a resultados artísticos.”²

O interesse está entre a realidade e a ficção: embora também sirva para mostrar a realidade, como por exemplo no cinema documental, com o cinema podemos inventar novas realidades, sintetizar pré existências e criar universos paralelos.

O facto de algo ser filtrado pelos olhos de alguém, faz com que esse algo seja artístico, criativo e único. Não existindo apenas pretensões informativas ou de carácter documental, até mesmo estas serão sempre subjectivas pois o “eu” de quem o faz interfere sempre no resultado final.



fig. 2 e 3 - Dance (1910)

Assim, ao observar uma obra de Henri Matisse, por exemplo, artista plástico francês precursor do Fauvismo (movimento pós neo-impressionista), pode-se afirmar que o que se vê é um produto da experiência e da visão do artista. Aliás pode-se afirmar com toda a certeza, porque o próprio artista gostava de se confrontar e fazer duas versões do mesmo trabalho, recorrendo a técnicas diferentes e obtendo resultados diferentes (fig. 2 e 3). Esta dualidade, existente nos trabalhos de Matisse, torna-se interessante de analisar e transpor para outros tipos de artes que não as plásticas. O mesmo pode acontecer no cinema ou na arquitectura: a procura do ideal ou do processo de trabalho que tanto se fala em arquitectura, a multiplicidade de resultados e a opção por um destes no final, faz com que esta procura insistente e constante seja uma das principais características da definição do “algo artístico”. Então pode-se comparar o cinema e a

¹ René Clair in BRUNO, Giuliana, “Atlas of Emotion – Journeys in Art, Architecture, and Film”, Verso, New York 2002, página 27

² ARNHEIM, Rudolf, “Arte do Cinema/ Film as Art”, University of California Press, Berkeley, Califórnia, 1989

arquitectura a qualquer outra arte, pois o seu processo e produto final são obtidos da mesma forma, usando apenas ferramentas diferentes.

*“Cinema was named after the Greek word kinema, which connotes both motion and emotion.”*³

O cinema tem uma característica que dificilmente outras artes nos providenciam ou nos podem fazer sentir (excepto no universo de cada “eu”): o movimento, a mudança, o brincar com os sentidos e o dar sentido à viagem de cada um. Viagem esta que é apenas emocional e nunca corpórea, pois o nosso corpo nunca sai da cadeira confortável do nosso cinema favorito ou da sala de estar lá de casa. Assim, a “fotografia introduziu o poder para a reprodução de um corpo, oferecendo uma imagem igual à desse corpo físico. O cinema fê-lo mover.”⁴

Ao nos movermos pela história do espaço, o cinema define-se como uma pratica arquitectónica criando espaços, edifícios, cidades e até novos mundos. Estas criações provocam em todos aqueles que os observam sensações e emoções, providenciam experiências.

*“A experiência neste sentido vital é definida por situações e episódios que espontaneamente nos referimos como sendo ‘experiências reais’; aquelas que nos lembramos de dizer, ‘isto foi uma experiência’.”*⁵

A “fotografia em movimento” providenciou ao ser um humano uma nova experiência marcante que, com certeza, marcou a humanidade e o modo de ver ou imaginar as coisas. Individualmente marcou cada um de nós. Lembro-me ainda, e provavelmente nunca o esquecerei, da minha primeira ida ao cinema: “Star Wars – Episódio 6 – O Regresso do Jedi” (figuras 4 e 5), no cinema São Jorge em Lisboa, pelo braço da minha mãe, decorria o ano de 1989, julho, e a minha pouca destreza para ler legendas, devida aos meus tenros 7 anos de idade, foi colmatada pela minha mãe que compensou qualquer falha de argumento e que fez com que eu percebesse e vibrasse com o filme.



fig. 4 e 5 - Return of the Jedi (1983)

3 BRUNO, Giuliana, “Atlas of Emotion – Journeys in Art, Architecture, and Film”, Verso, New York 2002, página 7

4 idem, ibidem, página 22

5 DEWEY, John, “Art as Experience”, The Berkeley Publishing Group, London, 1934, página 37

Provavelmente, a grande maioria das pessoas não se lembrará pormenorizadamente da sua primeira ida ao cinema e muito menos nos lembramos de dizer “isto foi uma experiencial”, mas no nosso inconsciente ficou gravada como tal e providenciou-nos uma emoção que ficou mapeada no nosso cérebro: a emoção de ir ao cinema, a emoção de ter viajado sem ter saído do lugar. Essa emoção que fica “catalogada” no nosso cérebro enriquece o nosso senso comum e torna-se importante na construção do nosso ego e personalidade. Foi essa a emoção que fez com que o cinema passasse a fazer parte da minha vida, o dia em que um filme de ficção científica, rico em arquitectura, mundos, personagens e criaturas, me abriu os olhos e me fez pensar que existem novos mundos e coisas a explorar.

*“For verses are not, as people imagine, simply feelings... they are experiences. For the sake of a single verse, one must see many cities, men and things, one must know the animals, one must feel how the birds fly and know the gesture with which the little flowers open in the morning.”*⁶

Para algumas pessoas há experiências que as terão marcado mais do que outras e a minha experiência com certeza terá sido mais importante e marcante para mim que a outros, mas é isso que define experiência e mapeamento emocional, a interacção do nosso eu com aquilo que nos rodeia. O modo como leio, escrevo ou interpreto os versos de um poema ou uma obra de Henri Matisse, dependem única e exclusivamente da educação, das experiências, do acumular de emoções que as experiências me foram oferecendo, da interacção do meu “eu” com o que me rodeia. Ao ler um verso do Rainer Maria Rilke ou de outro autor qualquer, não posso afirmar que são apenas versos ou que surgiram de geração espontânea do brilhante cérebro de um artista, mas sim, como diz o autor, são apenas experiências, emoções.

O cinema tem outra qualidade, a de eternizar as imagens, os locais, os edifícios, as situações, pois “ao congelar o tempo no espaço, o cinema, em algum ponto, consegue conservar imagens do corpo,

6 Rainer Maria Rilke in PALASMAA, Juhani, “The Architecture of Image – Existential space in cinema”, Rakennustieto, Helsinki, 2007, página 9

propulsionando-as para um futuro que de outra forma não seria possível de apreciar.”⁷

A transformação de algo em património físico é um legado importante e que todas as artes de alguma forma o fazem, mas o tornar real algo que não existe também é uma característica do cinema e em especial da arquitectura no cinema. Um cenário ou edifício propositadamente construído para determinado filme, ou um edifício que exista e seja usado num filme, fica gravado e passa, de certa forma, a ser real. “O facto de eu nunca ter experienciado visitar a casa da cascata do Frank Lloyd Wright (fig.6), bem como a Mansão Bates de “Psycho” de Alfred Hitchcock (fig.7), não quer dizer que ambas não sejam reais”⁸. “O facto de as imagens de arquitectura serem eternizadas em algo físico, ao passo que imagens cinemáticas são apenas a ilusão projectada no ecrã, não tem significância. Ambas as formas de arte definem quadros da vida, situações de interacção humana e horizontes para perceber o mundo.”⁹

É sobre estas temáticas que este trabalho incide, as intersecções entre o cinema e a arquitectura, no modo como a arquitectura é usada no cinema para ajudar a transmitir e providenciar experiências e em particular emoções.

É de referir a importância de certos autores como Juhanni Pallasmaa, Giuliana Bruno, François Penz, Rudolf Arnheim, John Dewey e Manuel Damásio, na sustentação e fundamentação teórica deste trabalho, que ajudam a perceber como uma determinada emoção pode ser enfatizada pelo uso de determinado tipo de arquitectura ou elemento arquitectónico, emoções essas responsáveis pela activação de mapeamentos emocionais e cerebrais que nos levam a ter determinadas reacções. Essas imagens e situações, das quais guardamos memória emocional, e que tão habilmente o cinema sabe usar para despertar o nosso “mundo interior emocional”.

Este trabalho está dividido em 3 partes. A primeira (capítulo 2), sobre as emoções e os sentidos, tenta explicar e dar contexto teórico à tese, analisando e explorando o que é uma emoção, bem como a importância dos sentidos (hapticidade) na construção de uma



fig.6 - Kauffman House (1935)



fig.7 - Psycho (1960)

7 BRUNO, Giuliana, “Atlas of Emotion – Journeys in Art, Architecture, and Film”, Verso, New York 2002, página 24

8 Arq. Luís Urbano, conversa informal. local e tempo perdido na memória

9 PALASMAA, Juhani, “The Architecture of Image – Existential space in cinema”, Rakennustieto, Helsinki, 2007, página 18

emoção ou experiência.

De seguida, as emoções irão ser indexadas e analisadas (capítulo 3), tentando-se encontrar situações em diversos filmes, onde os espaços ou elementos arquitectónicos usados participem e ajudem de forma intencional (ou não, por vezes de forma inconsciente por parte do cineasta) na transmissão de determinada emoção, para isso tentou-se encontrar os arquétipos em questão, nunca esquecendo que existe todo um número de outras características do cinema, como a montagem, o plano, a fotografia, o som, a luz, entre outros, que também o podem fazer, mas não será essa a principal preocupação.

O quarto e último capítulo será um debruçar em tom de conclusão, sobre o modo como esta análise emocional da arquitectura no cinema pode ajudar o arquitecto no exercício do projecto, na intencionalidade de criar emoções, recorrendo para isso a alguns exemplos que o sustentem.

As citações utilizadas neste trabalho têm a intenção de dar coerência e um raciocínio lógico que pode ajudar à compreensão e à leitura destas intersecções entre o cinema, a arquitectura e as emoções, e a sua tradução, quando necessária, foi feita por mim.



fig. 8 - METROPOLIS - Fritz Lang (1927)

2. AS EMOÇÕES E O SENTIR

2.1. sobre as emoções

2.1. 1. a neurobiologia da emoção

Uma emoção é, para muitos, algo complexo, profundo e difícil de definir. As emoções podem, no entanto, ser padronizadas, o que se revela fundamental para a construção de algo mais complexo: os sentimentos. As emoções são comuns a muitos animais, tratando-se de reacções espontâneas em que o interveniente não tem intenção nem consegue, por norma, controlar.

Um bom exemplo de uma emoção é o medo: a emoção mais básica e comum a todos os animais. “The Exorcist”, de William Friedkin, conta a história de uma rapariga de 12 anos, a quem um padre tenta fazer um exorcismo por esta se encontrar, supostamente, possuída por um demónio, tem como objectivo o despoletar do medo (fig.9 e 10). O experienciar a sensação de “saltar da cadeira”, comum e algo normal, é uma reacção de susto ao medo que algo nos provocou: instantâneo, rápido, inconsequente e não racionalizado. Isto define uma possível reacção a uma emoção.

“Os sentimentos, pelo contrário, são necessariamente invisíveis para o público, tal como é o caso com todas as outras imagens mentais, escondidas de quem quer que seja excepto do seu devido proprietário, a propriedade mais privada do organismo em cujo cérebro ocorrem”¹⁰. Muitas vezes existem reacções exteriores, como a timidez perante a pessoa amada, o suor das mãos ou o corar. Tratam-se assim de reacções discretas, os sentimentos são assim do domínio humano, dotados de lógica e inteligência espontâneas. Contrariamente às gargalhadas e reacções que se tem ao assistir ao “Mujeres al borde de un ataque de nervios”, filme de 1988 de Pedro Almodovar, onde as peripécias de uma mulher, apaixonada por um homem casado, dotam o filme de uma boa disposição também presente na arquitectura e cores utilizadas nos cenários e adereços (fig. 11, 12 e 13).



fig.9 e 10 - The Exorcist (1973)



fig.11, 12 e 13 - Mujeres al borde de un ataque de nervios (1988)

¹⁰ DAMÁSIO, António, “Ao encontro de Espinosa”, Publicações Europa América, 2003, página 44

*“As emoções desenrolam-se no teatro do corpo. Os sentimentos desenrolam-se no teatro da mente.”*¹¹

António Damásio¹², neurobiólogo e cientista português, aclamado na comunidade científica internacional, tenta definir emoção, sentimento e consciência como tendo conceitos diferentes. Uma emoção é um patamar que antecede um sentimento devido à evolução biológica, onde, naturalmente, as emoções vieram primeiro e os sentimentos depois. Isto consegue-se depreender devido ao facto de que, na evolução natural dos seres vivos, tenham aparecido formas simples e unicelulares, e que estas tenham evoluído e transformado em seres pluricelulares cada vez mais complexos. Esta evolução traduziu-se no seu sistema nervoso e na sua capacidade de reacção e emoção. Assume-se que todos os organismos vivos, desde o mais simples ser unicelular, como uma ameba, até ao mais complexo mamífero, nascem com dispositivos que ajudam a solucionar, sem qualquer tipo de raciocínio ou mecanismos prévios, os problemas mais básicos da vida, tais como a alimentação, a sobrevivência, a reprodução e a protecção.

Nos ramos mais básicos da emoção, bem como nos seres mais simples, além de todos os processos metabólicos básicos que não interessa referir, o que mais importa será o reflexo de *startle*, ou seja, o reflexo de alarme ou de susto, comum a todos os seres vivos e como tal, também a nós humanos. Este mecanismo tem como função regular a vida e promover a sobrevivência, e advém de mecanismos automáticos promovidos pelo sistema nervoso.

Damásio classifica as emoções em: emoções de fundo, emoções primárias e emoções sociais.

As emoções de fundo não serão as mais importantes, nem as que melhor se percebem. Uma pessoa que, com facilidade, detecta os estados de espírito dos amigos ou colegas, será um bom leitor de emoções de fundo. Expressões faciais, linguagem corporal, manifestações subtis de alteração do humor ou estado de espírito, são o que denuncia as emoções de fundo. A palavra humor é, então, usada frequentemente. Quando nos apercebemos do humor alheio,

¹¹ DAMÁSIO, António, “Ao encontro de Espinosa”, Publicações Europa América, 2003, página 44

¹² Neurobiólogo e cientista de origem portuguesa, aclamado na comunidade científica internacional pelas suas inúmeras publicações de carácter científico. Escritor de obras como “O Sentimento de Si” ou o “Erro de Descartes”

é porque conseguimos ler as emoções de fundo dessa pessoa, porque sentimos que algo está diferente, embora aparentemente não existam sinais óbvios. No cinema, os bons actores conseguem transmitir estas emoções de fundo, criando-nos a sensação de que algo poderá vir a acontecer, aumentando o suspense e fazendo-nos ansiar pelo desfecho da história.

As emoções primárias serão as mais fáceis de definir. Nesta lista incluí-se o medo, a zanga, o nojo, a surpresa, a tristeza, a felicidade e a angústia, entre outras. São as emoções que nos lembramos quando pensamos no termo emoção.

Alfred Hitchcock previu que o medo seria a mais estudada das emoções e isso é de notar em imensas obras do próprio, bem como de outros estudiosos sobre a arquitectura nos seus filmes. O livro “The Wrong House – The architecture of Alfred Hitchcock”, escrito por Steven Jacobs, é um perfeito exemplo de como o cineasta se preocupava e interessava em criar uma arquitectura do medo. Através do estudo e pesquisa, com a ajuda de arquitectos, usava arquétipos dotados de paradigmas com conteúdo emocional a seu favor, como, por exemplo, a casa assombrada, a porta ou escadas.

*“As emoções sociais incluem a simpatia, a compaixão, o embaraço, a vergonha, a culpa, o orgulho, o ciúme, a inveja, a gratidão, a admiração e o espanto, a indignação e o desprezo.”*¹³

As emoções sociais serão as mais complexas e as que caracterizam os seres humanos. São emoções que poderão ser confundidas com sentimentos. Assim, estas emoções obrigam o cérebro a uma maquinaria de mapeamento emocional e à criação de padrões cerebrais que vão guardar certas informações para mais tarde “recordar”. O papel da educação, enquanto jovem, é também esse, o de “interpor uma etapa de avaliação não automática entre os objectos que podem causar emoções e as respostas emocionais”.¹⁴

¹³ DAMÁSIO, António, “Ao encontro de Espinosa”, Publicações Europa América, 2003, página 63

¹⁴ idem, ibidem, página 71

*“Pense o leitor na casa onde, na sua meninice, teve uma experiência de medo intenso. Se hoje visitar essa casa é possível que sinta um certo mal-estar. Pode até acontecer que numa outra casa, diferente mas com certas parecenças, possa sentir o mesmo desconforto, de novo sem qualquer justificação actual excepto aquela que é imposta pela memória emocional.”*¹⁵

As imagens no cinema e na vida são fortes mecanismos emocionais. Ao nos depararmos com uma casa vitoriana, por exemplo, associamo-la imediatamente à casa assombrada, bem como ao medo e angústia que outrora foram sentidos quando crianças, das histórias lidas ou livros ilustrados oferecidos. Todas as imagens que nos assustaram enquanto crianças ou todas aquelas que nos provêem da evolução enquanto animais, são importantes e protegem-nos, fazem-nos criar mecanismo de sobrevivência, a reacção será o susto e a consequente fuga.

Na verdade, uma ida ao cinema não nos provoca tamanhas reacções porque o ser humano é dotado de inteligência e de mapeamentos emocionais que nos permitem catalogar e indexar emoções, de forma a que, quando somos confrontados com o objecto, sentir-nos-emos mal ou bem consoante o tipo de casa ou de objecto. Assim, o objecto torna-se um “espectador inocente”. Esta educação será então a responsável, ao atingirmos a idade adulta, pela ausência da inocência emocional com quase todos os objectos.

A arquitectura cinematográfica “evoca e sustenta estados mentais específicos; a arquitectura do filme é uma arquitectura de terror, suspense, angustia, aborrecimento, alienação, melancolia, alegria ou êxtase, dependente da essência da particularidade da narrativa cinematográfica e da intenção do realizador. O espaço e as imagens arquitectónicas são os amplificadores de emoções específicas.”¹⁶

Várias são as histórias de embalar, que líamos ou ouvíamos enquanto crianças, ilustradas por norma, sobre uma casa abandonada ou assombrada, onde morava um determinado tipo de pessoa, por norma de má índole, como a bruxa má ou um fantasma que nos poderia fazer mal. Este tipo de universo é retratado e ajustado

¹⁵ DAMÁSIO, António, “Ao encontro de Espinosa”, Publicações Europa América, 2003, página 72

¹⁶ PALLASMAA, Juhani, “The Architecture of Image – Existential space in cinema”, Rakennustieto, Helsinki, 2007, página 7

à realidade adulta dos espectadores, onde a casa no topo da colina, de “Psycho” ou de “Edward Scissorhands”, nos remete e desperta a memória emocional infantil e que, habilmente, muitos realizadores, consciente ou inconscientemente, usam a seu proveito para a transmissão da emoção pretendida. Ao observarmos a casa, instintivamente, sentimo-nos desconfortáveis, receosos, angustiados e até podemos sentir medo, a emoção social mapeada e registada ao longo da nossa educação.

2.1.2. a antropologia da emoção

A definição de emoção é algo controversa quando confrontada nas suas diferentes vertentes: biológica, sociológica, antropológica ou filosófica. Não se consegue ter uma definição única e que ofereça lógica a quem a quer definir, mas há algo em que todas as ciências que a tentam definir concordam: as emoções dependem de quem as tem e de todo o seu conhecimento, experiência e senso comum (educação, sociedade, família).

Michelle Rosaldo¹⁷ estudou durante muitos anos sociedades das Filipinas e tentou comparar o modo de sentir e pensar vigente na nossa sociedade ocidental com aquele com que se deparou a oriente. E, apesar de não ser bióloga, consegue transmitir e definir argumentos algo semelhantes aos de Manuel Damásio. “As emoções são pensamentos, de alguma maneira sentidos em descarga, palpitações, movimentos dos nossos fígados, consciências, corações, estômagos e pele. Elas são pensamentos que ganharam corpo, pensamentos escoados com a apreensão de que ‘estou envolvido’.”¹⁸

Assim, à semelhança das definições de Damásio, pode-se dizer que uma emoção é algo que comunica com o nosso interior, com aquilo que nós somos, física ou psicologicamente, tentando despertar o nosso mundo interior.

¹⁷ Antropóloga especializada em psicologia e PhD em antropologia social pela Universidade de Harvard

¹⁸ Rosaldo, Michelle, “Toward an anthropology of self and feeling” in SCHWEDER, Richard and LE VINE, Robert, “Culture Theory – Essays on Mind, Self, and Emotion”, Cambridge University Press, United Kingdom, 1984, página 143

“As emoções são acerca das maneiras no qual o mundo social é o tal em que nós nos envolvemos.”¹⁹

Esta afirmação da antropóloga transmite e reitera, uma vez mais, que as emoções só vivem na cultura e na sociedade onde nos inserimos, ou seja, nós, como componentes de uma sociedade ocidental e multicultural, tentamos dar definições e nomes diferentes a emoções que nos parecem básicas e universais, mas que, para outras pessoas noutras sociedades, podem assumir outro nome e outra definição. Ao ir ao encontro de Manuel Damásio, afirma que os “sentimentos não são substâncias para ser descobertas no nosso sangue, mas práticas sociais organizadas por histórias nas quais nós decretamos e contamos. São estruturados pelas nossas formas de compreensão.”²⁰

Assim completa e dá forma à noção biológica do que é uma emoção: algo que não é padronizado ou igual, algo que pode ser afectado pelo meu “eu” e pela forma como “eu” vejo as coisas, essas, impostas pela sociedade, cultura e educação, e que dentro de cada sociedade - a ocidental, oriental ou a filipina - poderão ser semelhantes e dar lógica a uma definição, mas que entre elas poderão diferir e até sofrer alterações na sua definição ou no seu nome.

Este trabalho debruça-se sobre o modo como as emoções são catalogáveis no mundo ocidental, onde a sua definição, dotada de senso comum (que, com certeza, partilho com o leitor), possa unificar as noções de emoção e tornar mais fácil a sua percepção e identificação. Não é intenção deste trabalho dissertar sobre noções biológicas ou antropológicas de emoção, mas sim partilhar noções que possam ser importantes para perceber o que é uma emoção.

¹⁹ ROSALDO, Michelle, “Toward an anthropology of self and feeling” in SCHWEDER, Richard and LE VINE, Robert, “Culture Theory – Essays on Mind, Self, and Emotion”, Cambridge University Press, United Kingdom, 1984, página 143

²⁰ idem, ibidem

2.1.3. a arquitectura da emoção

“Nós percebemos a atmosfera através da nossa sensibilidade emocional, uma forma de percepção que trabalha incrivelmente rápido e da qual os humanos necessitam para ajudar a sobrevivência.”²¹

Para um arquitecto a noção de emoção torna-se bastante abrangente e extremamente difícil de definir. Peter Zumthor²² usa a palavra atmosfera quando quer descrever que um determinado espaço lhe transmite algo. O eventual receio do uso da palavra emoção, devido à sua difícil definição, pode provocar ao autor um certo desconforto evitando, desta forma, usa-la. Assim, a citação transcrita torna-se importante para a definição de emoção na arquitectura. Quando o autor se refere à nossa sensibilidade emocional como meio de perceber uma determinada atmosfera que um espaço pode transmitir, podemos também extrapolar que ele poderia também ter dito que é um meio de perceber a carga emotiva que o espaço transmite.

Em consonância com as definições de emoção e com a inexistência de espaços ou objectos desprovidos de carga emotiva, pode-se dizer que o arquitecto Peter Zumthor poderia usar o que escreveu para definir uma atmosfera de medo, por exemplo. Assim, um espaço que transmita uma atmosfera ou uma carga emotiva de medo, faz com que haja uma reacção, devido aos mapeamentos emocionais do nosso cérebro, adquiridos pela nossa experiência e educação, fazendo com que imediatamente fuja ou me sinta desconfortável no dito espaço. O mesmo se aplica ao conforto, alegria ou a qualquer outra emoção.

Zumthor, no seu livro *Atmosferas*, faz, também, um outro raciocínio válido para demonstrar a validade emocional da arquitectura: “Eu retiro o quadrado - e as minhas emoções não são as mesmas. Uma experiência elementar, certamente - peço desculpa pela simplicidade do meu pensamento: eu retiro o quadrado e as minhas emoções desaparecem. Eu nunca teria tido aqueles sentimentos sem a atmosfera do quadrado. É bastante lógico até. As pessoas interagem com objectos”²³. O arquitecto tenta demonstrar assim que os objectos, uma vez mais, são providos de carácter emocional e que ajudam a

21 ZUMTHOR, Peter, “Atmospheres”, Birkhäuser, Basel, 2006, página 14

22 Arquitecto, Prémio Pritzker 2009, vive e trabalha em Hadelstein na Suíça

23 ZUMTHOR, Peter, “Atmospheres”, Birkhäuser, Basel, 2006, página 17

percebermos as emoções pretendidas, sem estes não perceberíamos a atmosfera em questão. O mesmo raciocínio se aplica ao cinema. Este depende da arquitectura, com as suas formas, materiais e cores, para a transmissão da atmosfera pretendida para o filme ou para usar ou criar um paradigma emocional.

A arquitectura, e a arte no geral, tem, também, uma característica única: a de “criar imagens e emoções que são igualmente reais às que acontecem na vida. Fundamentalmente, numa obra de arte encontramos-nos a nós mesmos, as nossas emoções e o nosso lugar no mundo de uma forma intensificada.”²⁴ Deste modo, pode-se afirmar que a arquitectura tem a capacidade de nos emocionar, não porque nos faz tristes ou alegres, mas porque nos revemos naquilo que observamos, projectamos a nossa existência e experiências na obra de arte.

2.1.4. a experiência da emoção no cinema

“O cinema foi definido a partir da palavra grega kinema, que conota, ambos, movimento e emoção.”²⁵

Como já foi referido, o cinema providencia-nos uma maneira de sentir e experienciar as coisas de uma forma diferente, este tem características como: o movimento, a mudança, o jogo dos sentidos e o dar sentido à viagem, que é apenas emocional e nunca física ou corpórea, pois nunca saímos do sítio onde estamos. Somos assim emocionalmente transportados para outros locais e realidades. Deste modo, a “fotografia introduziu o poder para a reprodução de um corpo, oferecendo uma imagem igual à desse corpo físico. O cinema fê-la mover.”²⁶ Mas o nosso corpo move, não fisicamente, mas mentalmente. Nós, seres humanos, temos a capacidade de nos colocarmos noutros mundos ou situações, apenas recorrendo à nossa imaginação. Habilidade que, talvez, tenhamos retido e mantido desde crianças e que, ainda hoje, ao recorrer ao cinema, teatro, arte ou até talvez a um jogo, nos pode colocar outra vez num novo

24 PALLASMAA, Juhani, “The thinking hand – Existential and Embodied Wisdom in Architecture”, John Wiley and Sons, United Kingdom, 2009, página 132

25 BRUNO, Giuliana, “Atlas of Emotion – Journeys in Art, Architecture, and Film”, Verso, New York 2002, página 7

26 idem, ibidem

mundo, explorar e até brincar. O cinema pode e deve ser considerado também como um espectáculo, algo destinado a um público, mas diferente do teatro, “um espectáculo no qual o espectador não tem qualquer possibilidade de intervenção directa. Não obstante, é em função do olhar do espectador e da sua capacidade de participação afectiva que o espectáculo se organiza.”²⁷

Ao olharmos para trás, de um ponto de vista histórico, reparamos que a história do espaço e do cinema se combinam e que este se pode definir como uma prática arquitectónica. O cinema cria espaços, edifícios, cidade e novos mundos, que providenciam ao observador novas sensações e emoções, ou seja, experiências.

*“A experiência neste sentido vital é definida por situações e episódios que espontaneamente nos referimos como sendo “experiências reais”; aquelas que nos lembramos de dizer, ‘isto foi uma experiência’.”*²⁸

A “fotografia em movimento” providenciou ao ser humano uma nova experiência, que com certeza marcou a humanidade e o modo de ver, ou imaginar, as coisas. Para algumas pessoas há experiências que terão marcado mais do que a outras, e a experiência, com certeza, terá sido mais importante e marcante para cada um do que para os outros, mas é isso que define experiência e mapeamento emocional, a interacção do nosso eu com aquilo que nos rodeia. Assim, o cinema, tal como a arquitectura, ao serem visitados, observados, olhados, são experienciados, transformando-se assim em senso comum, em crescimento pessoal, intelectual e emocional. O cinema tem outra qualidade: a de nos providenciar uma experiência sem sairmos do local onde estamos sentados. “A arte cria imagens e emoções que são igualmente verdadeiras às de situações actuais na vida.”²⁹

O cinema tem, então, uma capacidade única: a de experienciarmos os lugares, objectos, sítios, edifícios, sem nunca os visitarmos, sem nunca sair do conforto do nosso sofá, e consequentemente provocar emoção. Estudos feitos por “neurofisiologistas” da Universidade de Harvard indicam que, à semelhança dos estudos feitos por Manuel Damásios, “as imagens tomam lugar na mesma zona do cérebro

27 GEADA, Eduardo, “O Cinema Espectáculo”, Edições 70, Lisboa, 1987, página 9

28 DEWEY, John, “Art as Experience”, The Berkeley Publishing Group, London, 1934, página 37

29 PALLASMAA, Juhani, “The Architecture of Image – Existential space in cinema”, Rakennustieto, Helsinki, 2007, página 22

que as percepções visuais e que as ultimas são tão reais como as penúltimas”³⁰. A arquitectura cinematográfica, torna-se assim deveras importante na construção da nossa personalidade, do nosso ser emocional. As imagens que observamos num filme são, deste modo, de igual valor às que vemos quando experienciamos *in loco*. O cinema torna-se numa viagem dos sentidos, pois “o espaço é filmicamente consumido com uma vasta comodidade. Num filme, os espaços arquitecturais são enquadrados para observar e oferecem-se para o consumo, como o espaço viajado para viagens posteriores. Atraídos por vistas, o espectador transforma-se num visitante. O espectador é um profissional do espaço observável – um turista.”³¹

30 PALLASMAA, Juhani, “The Architecture of Image – Existential space in cinema”, Rakennustieto, Helsinki, 2007, página 22

31 BRUNO, Giuliana, “Atlas of Emotion – Journeys in Art, Architecture, and Film”, Verso, New York 2002, página 62

2.2. sentidos e hapticidade



fig.14 - The Calling of St. Matthew (1599)



fig.15 - Medusa (1597)



fig.16 - Cremaster 3 (2002)

No mundo de hoje, a visão tem um papel predominante entre todos os sentidos. Mais do que o não poder avaliar um bom perfume, mais do que não poder ouvir uma bela música ou de não conseguir distinguir o relevo de um material, para a grande maioria dos seres humanos a privação da visão é, sem dúvida, um dos maiores medos. Não poderíamos observar uma bela obra do Michelangelo da Caravaggio³² (fig. 14 e 15) e os seus subtis jogos de luz, perceber a “imageria” e “conceptualização” complexa de um filme de Matthew Barney³³, como por exemplo o Ciclo Cremaster (fig. 16), dotado de intersecções entre a pintura, escultura, design, arquitectura e cinema, ou de chorar quando vemos no cinema o mais comovente filme de animação da Disney.

Sem dúvida, o cinema e a fotografia surgiram como artes preponderantes no século XX devido à hegemonia da visão sobre os outros sentidos. Foi este domínio que permitiu que as pessoas investigassem e pudessem criar mecanismos de captação da realidade para uma película de forma a que fossem, mais tarde, retratados, observados e avaliados.

*“A minha percepção não é uma soma de pressupostos visuais, tácteis e auditivos: eu percebo de maneira total com todo o meu ser: eu abarco uma estrutura única da coisa, um modo único de ser, o qual fala com todos os meus sentidos ao mesmo tempo.”*³⁴

Ao nos sentarmos numa sala de cinema e ao assistirmos a um filme, cada um de nós tem uma experiência diferente, pois vários sentidos entram em acção e a forma como lidamos com cada um deles é necessariamente diferente. Sem dúvida que a visão é o mais importante dos sentidos quando se assiste a um filme. Numa narrativa com bastantes diálogos, se fecharmos os olhos, vamos conseguir perceber o filme e entender aquilo que o argumentista tinha para nos contar, mas nunca vamos perceber e olhar para a história pelos

³² pintor italiano renascentista e precursor do barroco

³³ artista visual norte americano

³⁴ Maurice Merleau-Ponty in PALLASMAA, Juhani, “Os olhos da pele”, John Wiley & Sons Ltd, London, 2005, página 20

olhos do realizador. O cinema é um produto, da hegemonia da visão sobre os outros sentidos. Uma sinfonia de imagens que nos permite ver o mundo de outra forma ou formar outros mundos que nos querem dar a ver.

A visão tem assim um papel importante: o papel na criação de novos mundos. Enquanto que os outros sentidos nos chamam à razão, a visão permite-nos criar novas situações ao sonhar e realizar um filme, e é graças a ela que muitos filmes são responsáveis pela criação de novos desenhos, novas arquitecturas, novas cidades e novos mundos. A prova disso são os filmes de ficção científica, ao criar novos e diferentes espaços. Dos melhores exemplos temos: o *Metropolis* de Fritz Lang, um filme futurista de 1927, em que uma cidade é dividida entre os seus trabalhadores e aqueles que a planeiam, onde uma história de amor entre as duas classes tenta resolver as suas diferenças (fig. 17 e 18); *Blade Runner* de Ridley Scott (fig. 19, 20 e 21) que em muito inspirou a arquitectura e desenho das cidades futuristas e onde Harrison Ford, num futuro próximo, tem como profissão encontrar “réplicas” humanas que tentam conhecer o seu criador de forma a ganharem mais tempo de vida ou até mesmo a saga *Star Wars*, de George Lucas, que em muito inspirou a engenharia aeroespacial bem como a nossa visão de uma possível arquitectura do futuro. Assim a visão e aquilo que a nossa retina retém ao assistir um filme é extremamente importante, pois esta “educação” visual influencia-nos como arquitectos, tanto a nível do desenho, como na materialidade desejada, sendo, assim, de certa forma, responsável pelo influenciar, adaptar e redesenhar a arquitectura actual. Este tema irá ser explorado no último capítulo desta prova.

Juhani Pallasmaa sugere no seu livro “Os Olhos da Pele – A arquitectura e os sentidos” que os sentidos são uma extensão da pele, a hapticidade, ou seja, o tacto como sentido desta, dá-nos a percepção da realidade física, corpórea e, nesta interpretação, a visão funciona como uma extensão da consciência do real, ao “pintar” o que se torna como absoluto. Esta maneira de colocar as coisas demonstra, uma vez mais, a introdução do “eu” no centro da questão, ou seja, a maneira como eu sinto ou me emociono será necessariamente



fig.17 e 18 - Metropolis (1927)

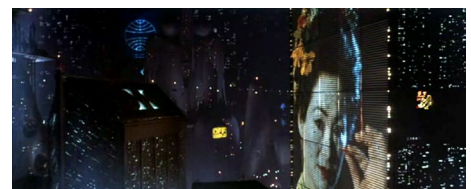
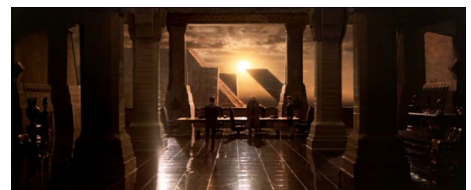


fig.19, 20 e 21 - Blade Runner (1982)

diferente das outras. Daí que o que se vê, apesar de ser igual, para cada pessoa será necessariamente diferente. Em arquitectura, ao visitarmos determinada obra, Pallasmaa sugere que todos os sentidos interferem na avaliação e na experiência que é “sentir” o local: a luz, as texturas e os materiais conferem ao espaço determinadas características onde todos os nossos sentidos são usados para o percebermos. “Toda a experiência comovente com a arquitectura é multissensorial, as características do espaço, matéria e escala são medidas igualmente pelos nossos olhos, ouvidos, nariz, pele, língua, esqueleto e músculos. A arquitectura reforça a experiência existencial, a nossa sensação de pertencer ao mundo, e essa é essencialmente uma experiência de reforço de identidade pessoal. Em vez da mera visão, ou dos cinco sentidos, a arquitectura envolve diversas esferas da experiência sensorial que interagem e se fundem entre si.”³⁵

Assim, podemos extrapolar este raciocínio da arquitectura para o cinema. Existem filmes em que o uso da arquitectura nos sugere e apela à hapticidade, ou seja, existem filmes que nos despertam os sentidos e o nosso mundo interior, fazendo com que o sintamos como experiências únicas dotadas de emoções. Esta prova tenta explorar alguns desses filmes, dotados de arquitecturas que nos sugerem emoções e que nos despertam os sentidos. Há uma semelhança entre o experienciar uma obra de arquitectura e o assistir a um filme, tal como na forma como é guardada na nossa memória e incorporada como experiência. “Ambas, arquitectura e cinema, implicam uma maneira cinestésica de experienciar o espaço, as imagens guardadas na nossa memória são tornadas corpóreas e as imagens hápticas são como imagens retiniais.”³⁶

Um bom exemplo de um filme que desperta quase todos os sentidos é o filme “The Cremaster Cycle” de Matthew Barney que se define como “uma prostituta entre as artes visuais, a arquitectura e o cinema.”³⁷ Este ciclo, exposto em diversos museus e cinemas mundiais, é composto de fotografias, esculturas e instalações que o artista desenvolveu ao longo de oito anos. Fugindo um pouco do cinema usual, trata-se mais de *video art*, uma fusão entre várias artes visuais com uma narrativa subtil e quase que escondida. O nome

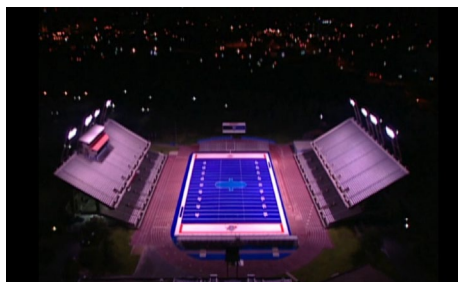


fig. 22 e 23 - Cremaster 1 (1996)

35 PALLASMAA, Juhani, “Os olhos da pele”, John Wiley & Sons Ltd, London, 2005, página 20

36 PALLASMAA, Juhani, “The Architecture of Image – Existential space in cinema”, Rakennustieto, Helsinki, 2007, página 18

37 Matthew Barney in Master Class in “Lisbon and Estoril Film Festival”, Estoril, 2011

Cremaster, vem do músculo sexual presente no corpo masculino, responsável pela reacção testicular à temperatura. A função inerente ao músculo, dá coerência à função do filme: a reacção. O nosso corpo ao assistir ao seu trabalho dificilmente fica indiferente e sente com todos os sentidos, causando assim uma experiência e consequentemente a emoção.

Todos os filmes do seu ciclo tratam reacções e respostas humanas básicas, transformadas, conceptualizadas e tratadas pelo ponto de vista do artista, para se tornarem numa metáfora, num hino ao que é ser animal e ao mesmo tempo humano. O “*Cremaster 1*”, por exemplo, revela ao espectador, de uma forma subtil e metafórica, a reprodução e a fecundação, o início da vida, recorrendo a coreografias de “chorus girls” que mudam e mostram a divisão celular, observáveis num plano horizontal visto de cima, num estádio de futebol (fig. 24, 25 e 26). Uma dessas raparigas transporta um balão da Goodyear onde, lá dentro, se criam padrões anatómicos com uvas maduras ou verdes, significando então o amadurecimento do óvulo e a preparação para a fecundação que ocorreria noutra sitio, neste caso no campo de futebol. O recurso a imagens complexas, metáforas complicadas de perceber, cores, mudanças súbitas de plano e até de noção da escala, permitem ao realizador proporcionar ao espectador uma experiência única, em que este irá sentir com todos os seus sentidos e, eventualmente, emocionar-se, despertando assim a hapticidade no confronto com estes estímulos visuais.

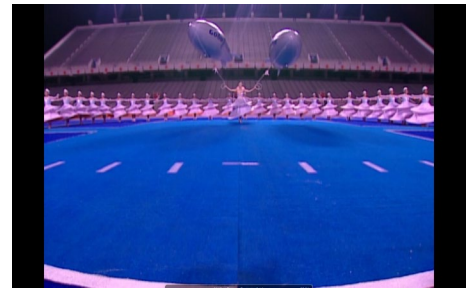
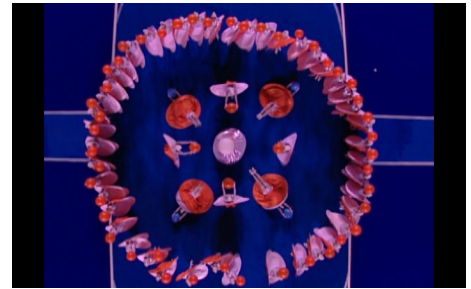


fig. 24, 25 e 26 - *Cremaster 1* (1996)



fig. 27 - ANTICHRIST - Lars von Trier (2009)

3. OS ARQUÉTIPOS EMOCIONAIS

3.1. as emoções a arquitectura cinematográfica

“A história da arquitectura não se compromete apenas com a história dos edifícios construídos e de projectos não realizados, desenhados por arquitectos proeminentes, mas também com as representações e evocações da arquitectura nas artes e na cultura popular.”³⁸

É com esta citação de Steve Jacobs que se tenta, uma vez mais, mostrar a pertinência deste estudo: o da arquitectura no cinema. Este é um tema interessante de analisar pois a arquitectura não se cinge apenas aquela que nós comumente vemos na rua, nas revistas ou em concursos. Ela existe sob muitas outras formas nas artes e consecutivamente na sétima arte. Se a arquitectura no cinema permitiu que o público comesse a formar opinião e a traçar ideias sobre o que será a arquitectura no futuro, através de filmes de ficção científica como a saga Star Wars ou Metropolis de Fritz Lang, também permitiu que o espectador formasse opinião sobre a arquitectura que constantemente o rodeia, percebendo assim a sua carga emotiva, que de outra maneira, provavelmente, nunca teria dado importância. Assim, a arquitectura cinematográfica mostra toda uma realidade, usando-a e manipulando-a, tentando, através do olhos do realizador, mostrar as diferenças e semelhanças entre a arquitectura que vivemos e a que vemos, dotando-as de carga emotiva, funcional e social. São essas diferenças e semelhanças que interessam explorar e perceber o valor que tomam no cinema de forma a percebermos o quanto ajudam o realizador a mostrar e a dotar determinada cena com o carácter emocional pretendido.

A proximidade da arquitectura e o do cinema são óbvias, e daí o interesse do estudo da arquitectura no cinema. “O cinema é, no entanto, ainda mais perto da arquitectura do que a música, não apenas pela sua estrutura temporal e espacial, mas fundamentalmente porque a arquitectura e o cinema articulam o espaço vivido.”³⁹

Apesar do objectivo habitual da arquitectura ter sido sempre o

38 JACOBS, Steven, “The Wrong House: The architecture of Alfred Hitchcock”, 010 Publishers, Rotterdam, 2007, página 10

39 PALLASMAA, Juhani, “The Architecture of Image – Existential space in cinema”, Rakennustieto, Helsinki, 2007, página 14

de dar abrigo a quem a experiencia e a habita, a arquitectura no cinema tem o objectivo de nos mostrar situações em que alguém as vive, como nós ou de maneira diferente. Esta, apesar de não ser física ou possível de ser vivida por quem a vê num filme, retrata possibilidades, momentos ou situações. Assim, “o realizador é o mágico que evoca uma situação vivida à distância através da narrativa ilusória de imagens projectadas, enquanto que o arquitecto opera com a realidade física nas entranhas do edifício que habitamos.”⁴⁰

Ao observarmos um filme, como podemos perceber o contributo da arquitectura no cinema e como pode a arquitectura exacerbar a experiência emocional que provoca a quem a vê?

A arquitectura no cinema não pode ser vista ou analisada individualmente. Existe todo um conjunto de factores que tem que ser tomado em conta ao tentarmos analisar a arquitectura presente num filme. A percepção da arquitectura abrange todos os elementos presentes no filme, desde o espaço aos objectos, à cor e, numa vertente emotiva, à luz e ao diálogo.

Quando somos confrontados com um determinado plano ou sequência num filme que nos emociona, interessa analisar a intenção desse mesmo plano - tentar perceber, pelos olhos do realizador, aquilo que se pretende mostrar. O perceber a beleza do momento e de que forma a atmosfera criada pelo realizador, tal como a montagem, o plano, a luz, momentos específicos da acção, pontos de vista, perspectivas, enquadramentos visuais, entre outros, podem efectivamente ajudar a transmitir determinada emoção e “podem ser interpretadas como práticas arquitectónicas.”⁴¹ Assim, só faz sentido analisar a arquitectura no cinema para determinado momento, para o momento para o qual foi escolhida.

O interesse do estudo da arquitectura no cinema permite-me reparar no excesso de carga emocional que determinados objectos atingem, objectos esses que, como pude explicar no capítulo anterior, não nos são desprovidos de carácter emocional *à priori*, mas que por algum motivo no cinema sofrem uma substituição do seu carácter emocional ou que ganham um ainda maior. Assim, este novo carácter

39 PALLASMAA, Juhani, “The Architecture of Image – Existential space in cinema”, Rakennustieto, Helsinki, 2007, página 14

40 idem, ibidem, página 20

41 JACOBS, Steven, “The Wrong House: The architecture of Alfred Hitchcock”, 010 Publishers, Rotterdam, 2007, página 11

do elemento arquitectónico acaba por ser mostrado e reutilizado, e faz parte do nosso mapeamento emocional. O uso, por exemplo, das casas vitorianas em filmes de terror ou em filmes em que a intenção será provocar o medo, angústia ou até mesmo curiosidade, foi algo imposto pelo uso desse tipo de arquitectura recorrentemente nas histórias infantis ou no próprio cinema. Assim, o elemento ganhou um novo carácter, ganhando um novo simbolismo, um novo paradigma emocional.

“O estudar a arquitectura poetizada do cinema ajuda-nos, arquitectos, a redescobrir a dimensão simbólica da nossa vida e da nossa forma artística.”⁴²

O raciocínio inverso também pode ser feito. O estudo da arquitectura no cinema também ajuda a perceber quem somos, ou seja, onde fomos buscar nós tamanhas cargas simbólicas ou emocionais para determinado objecto, ou até mesmo inspiração para a intenção emocional e simbólica de um determinado projecto.

“A arquitectura cinematográfica evoca e sustém um estado mental específico; a arquitectura de um filme é uma arquitectura de terror, angústia, suspense, aborrecimento, alienação, melancolia, alegria ou êxtase, dependendo da essência da narrativa cinematográfica e da intenção do realizador. O espaço e as imagens arquitectónicas são amplificadores de emoções específicas.”⁴³

Esta frase de Juhani Pallasmaa explica e retém muito daquilo que é pretendido neste capítulo, ou seja, o explorar determinados tipos ou objectos arquitectónicos como meio de exacerbar a emoção pretendida e assim garantir que o espectador, ao observar uma determinada sequência ou plano, irá conseguir depreender melhor a intenção do realizador em dar determinada carga emotiva a determinada situação. Este capítulo é sobre o explorar dessas situações, em exemplos práticos e emoções previamente indexadas.

⁴² PALLASMAA, Juhani, *The Architecture of Image – Existential space in cinema*, Rakennustieto, Helsinki, 2007, página 10

⁴³ PALLASMAA, Juhani, *The Architecture of Image – Existential space in cinema*, Rakennustieto, Helsinki, 2007, página 7

*“Uma obra de arte não reflecte os afectos do artista; o tema empresta as suas emoções ao trabalho. Quando experienciamos uma obra de arte, nós projectamo-nos no objecto da nossa experiência.”*⁴⁴

Posso afirmar, assim, que os objectos em estudo, além da carga emocional pretendida pelo realizador ou pelo arquitecto, possuem uma carga emocional pelo simples facto de existirem, onde o espectador se pode rever e, devido à sua experiência, reflectir as suas emoções nesses objectos. Apesar da arquitectura ser desprovida de emoção (pelo facto de não se poder emocionar) posso emprestar os meus sentimentos e emoções, da mesma maneira que os empresto ao cinema, para tomarem parte da arquitectura. Assim, a arquitectura, tal como o cinema, tem a capacidade de despertar o nosso interior emocional e sentimental. A obra pode ser (e é) o reflexo da mente de cada um, sendo esta diferente de pessoa para pessoa, despertando as experiências antes obtidas e retidas por cada um. A arquitectura cinematográfica torna-se assim num elemento essencial de percepção espacial, apreensão de experiências e projecção das mesmas quando a observamos no grande ecrã.

*“A arquitectura concebida por artistas é uma reflexão directa de imagens mentais, memórias e sonhos; o artista cria a arquitectura da mente. Contudo, até os trabalhos de arquitectos, construídos de facto, obtêm o seu conteúdo físico e eco a partir das mesmas experiências existenciais e imagens acumuladas na constituição mental humana. Mesmo a arquitectura real só consegue afectar a nossa alma apenas se conseguir tocar o estrato das memórias esquecidas e dos sentimentos.”*⁴⁵

Esta citação é importante para percebermos a quase não intencionalidade do uso da arquitectura no cinema; o realizador não é um arquitecto, mas consegue quase não intencionalmente usar a arquitectura, seja ela uma porta, janela ou jardim, para transmitir determinada intenção ou emoção. Assim, a subtilidade do uso da arquitectura por um realizador é diferente da de um arquitecto. O realizador torna-se, desta forma, quase num “educador emocional”, aumentando a carga emocional em determinados objectos que,

⁴⁴ PALLASMAA, Juhani, “The Architecture of Image – Existential space in cinema”, Rakennustieto, Helsinki, 2007, página 31

⁴⁵ idem, ibidem, página 22

posteriormente no exercício do projecto em arquitectura, me pode afectar a mim, enquanto arquitecto, influenciando o desenho que obtenho, nos materiais que uso ou na atmosfera que pretendo dar a determinado espaço.

*“As primeiras reacções do público ao invento dos irmãos Lumière foram o medo e o riso. Medo perante a aproximação do comboio a entrar na gare de La Ciotat, não fosse a locomotiva saltar do ecrã, tal era o efeito de real provocado pelo cinematógrafo. Riso com o episódio do jardineiro regado, incapaz de controlar os arabescos aquáticos da mangueira que se vira contra ele, tal era a cumplicidade do público perante as imagens em movimento. É sobre estas duas emoções básicas que assenta a estrutura dramática do filme primitivo e, por certo, grande parte do impacto do cinema espectáculo ate aos nossos dias.”*⁴⁶

O procurar espaços e imagens no cinema que nos transmitam emoções através da arquitectura é o objectivo principal deste capítulo. Além das reacções básicas, pretendidas pelos irmãos Lumière, indexam-se as seguintes para análise: o medo, a angústia, o conforto e o desconforto, o espanto, a vergonha, a alegria, a tristeza, a orientação, a identidade e pertença, a vergonha e a curiosidade. Em cada uma tenta-se indexar também o(s) arquétipo(s) para a emoção em questão.

46 GEADA, Eduardo, “O Cinema Espectáculo”, Edições 70, Lisboa, 1987, página 49

3.2. as emoções e os seus arquétipos

3.2.1. a alegria

A alegria⁴⁷ é uma emoção resultante de um estímulo positivo dos 5 sentidos, ou seja, corresponde a um estado de espírito quando os nossos sentidos nos transmitem uma sensação de prazer, conforto ou, simplesmente, de aceitação perante a realidade. A alegria, como todas as emoções, torna-se algo complicado de definir, mas todo o ser humano já a experienciou: quando bebe um café numa esplanada numa manhã ensolarada de Primavera, ou quando encontra um amigo ou alguém que já não vê há muito tempo ou, pura e simplesmente, o estar junto da pessoa amada faz com que todos os nossos sentidos reajam em simultâneo, activando padrões cerebrais e hormonais responsáveis pela felicidade.

A arquitectura pode, também, transmitir alegria. Ao se visitar a Casa de Chá do arquitecto Álvaro Siza, por exemplo, somos confrontados com as cores, o aroma do mar, o percurso ao entrar e quando nos sentamos, na zona do bar, pode-se observar o mar a bater nas rochas. Para muitos pode corresponder a uma atmosfera algo nostálgica, mas também nos pode transmitir conforto, protecção e êxtase. A arquitectura, tal como o cinema ou qualquer outra arte, pode ser provocadora de emoção e, por vezes, o objectivo é colocar um sorriso na cara de quem a observa ou avalia.

A alegria na arquitectura, no meu entender, transmite-se criando espaços e atmosferas que nos transmitam prazer e segurança associáveis à cor, luz e espaços amplos. Peter Zumthor diz que a “arquitectura de qualidade é quando um edifício o consegue comover”⁴⁸ e esse factor emocional é transmitido pela atmosfera do edifício, que pode até nem existir, sendo apenas uma representação realista num trabalho ou fotografia.”⁴⁹

47 manifestação de contentamento e júbilo in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa Online, Priberam, 2009

48 ZUMTHOR, Peter, “Atmospheres”, Birkhäuser, Basel, 2006, página 11

49 idem, ibidem

o bairro - gerador de alegria e bem estar

O bairro, elemento constituinte das cidades, é uma das unidades urbanas mais pequenas e básicas da cidade. À semelhança das aldeias, o bairro tem uma lógica e vida próprias, com os seus limites definidos. Desde o início da civilização que estas apareceram como aglomerados sem intenção política, com as suas regras sociais definidas e que podem mudar de bairro para bairro. Assim, o bairro torna-se num elemento importante para o cinema pois é usado para retratar determinada condição sócio-económica, estilo de vida ou cultura. É também usado para transmitir determinadas emoções ou para as contrastar com as personagens, ou ainda para nos ajudar a perceber a identidade de quem lá vive.

Um exemplo de como se percebe a alegria através da arquitectura, no cinema, é a obra “Edward Scissorhands” de Tim Burton, de 1990. Este filme conta a história, à semelhança do “Frankenstein” de 1931 (obra de James Whale baseado no conto de Mary Shelley, que pressupõe a criação de um novo ser pela junção de partes de diferentes corpos exumados), de um rapaz que foi criado por um “Inventor” que vivia no topo de uma colina, numa mansão que mais parece um castelo, com traços medievais, góticos e vitorianos, uma mescla de estilos (tal como a história do filme, uma mistura de várias histórias de encantar). O “Inventor”, interpretado por Vincent Price, cria um rapaz para combater a sua solidão, à semelhança de Pinóquio, mas este rapaz não é um rapaz normal, tem tesouras no lugar das mãos. Isolado durante anos após a morte do seu criador, Edward é “descoberto” por uma vendedora de produtos cosméticos que o “adota” e o leva para o seu bairro, localizado na cota baixa da cidade (fig. 28). É precisamente sobre o bairro do filme que interessa falar neste capítulo. O típico subúrbio americano, baseado no modelo das “Garden Cities”, de Ebenezer Howard, onde existe uma relação e compromisso entre a cidade e o jardim, o semi-urbano, que teria um limite espacial e populacional, podendo ser replicado para além dos seus limites. Composto por módulos



fig. 28, 29 e 30 - Edward Scissorhands (1990)



fig. 31 e 32 - Edward Scissorhands (1990)

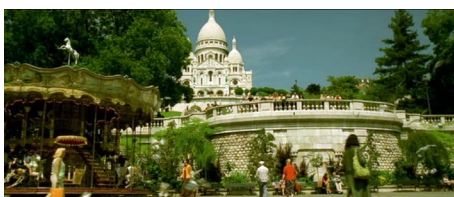


fig. 33, 34, 35 e 36 - Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain (2001)

privados onde a casa e o jardim seriam os seus elementos, geradores de privacidade, conforto e alegria. Os primeiros minutos do filme são soberbos a exemplificar e a satirizar o “american style of life” e a suposta felicidade, inerente a tal estilo. Os maridos trabalham, as mulheres ficam nas suas casas pré fabricadas de um piso apenas, com garagem e jardim anexos, tipicamente americanos (fig. 29 e 30). Neste filme há uma característica interessante que o realizador fez questão de frisar: a cor. Cada casa tem uma cor diferente, apesar de serem todas parecidas na forma. Os carros são todos do mesmo modelo mas de cor diferente também (fig. 32). Esta representação, mostra a felicidade inerente ao estilo de vida que praticam, as cores vivas das casas, dos carros, os padrões do papel de parede utilizado frequentemente nos quartos de dormir e nos quartos de banho, tudo isto tem um objectivo: transmitir a coerência, bem estar e a alegria vivida no bairro de forma a contrastarem com a escuridão, tristeza e mistério da mansão que se situa no topo da colina adjacente. Cria-se, assim, uma dicotomia entre tristeza e alegria no filme, a alegria de se viver no bairro e levar um estilo de vida definido à partida, ou a tristeza presente na mansão abandonada e em ruínas, o optar por um estilo de vida onde a solidão está presente em todos os momentos.

Um outro bom exemplo, em que se consegue perceber o uso do bairro como despoletador da compreensão da alegria que se pretende transmitir no filme, é o filme “Le Fabuleux Destin d’Amélie Poulain” de Jean Pierre Jeunet (2001). Este filme retrata a história de vida de uma rapariga tímida, que vive no bairro de Montmartre ou décimo oitavo, em Paris. Típico bairro parisiense, conhecido pela Basílica do Sacre Coeur (fig. 33), vive de uma vida nocturna intensa, restaurantes, bares e é ainda conhecido por ser um bairro onde diversos artistas viveram, como Claude Monet ou Pablo Picasso. A vida do bairro está extremamente bem retratada, com as suas cores pastel, luz intensa, frases escritas nas paredes, transmitindo felicidade e o bem estar de quem lá vive a quem vê o filme (fig. 34, 35 e 36). A escolha do bairro e o tentar transmitir a felicidade que se vive naquele lugar serve para contrastar com a personagem principal, Amélie Poulain, que vive insatisfeita consigo mesmo e que, faltando-lhe algo, intromete-se na

vida dos outros esperando que os consiga ajudar, tentando dar alegria de viver aos outros, na esperança de a encontrar para ela também.

A obra de Jacques Tati, “Mon Oncle” de 1958, tem também referências ao bairro como elemento criador de felicidade. O filme é, tal como “Playtime” do mesmo autor, uma sátira ao modernismo, à tecnologia, ao estilo de vida que advém de um mundo capitalista ligado aos bens materiais. Hulot, a personagem principal, vai a casa da irmã, Madame Arpel, que é uma colagem de diversas casas modernistas dotada de um aparato tecnológico confuso, e que Tati nitidamente usa como crítica à sociedade da altura, obcecada pelo modernismo dos anos 50. O intuito destes péréplos é unicamente visitar o seu sobrinho, Gérard. Este admira o tio devido a ser solto, aéreo e desligado de preconceitos que aquele estilo de vida urbano pode trazer. Hulot mostra, deste modo ao sobrinho, todo um outro lado da sociedade, do estilo de vida e consequentemente da arquitectura. Neste capítulo não interessa falar da Villa Arpel, mas sim da casa e do bairro de Hulot. Este vive num bairro parisiense periférico, confuso e onde a ordem é imposta por quem lá mora, à semelhança da definição de bairro que se tenta usar. Este bairro caracteriza-se por ser antigo e algo degradado - mas onde as pessoas alegremente vivem - com algum comércio, especialmente de origem rural, com um mercado de rua no espaço público, largo ou praça, desse bairro. Tati idealizou assim estes velhos bairros e filmou na periferia de Paris, em Saint-Maur (fig. 37 e 38). Os automóveis, aparentemente, não existem e ainda se recorre ao uso do cavalo como meio de transporte. Tati utiliza assim a dicotomia urbano/rural para tentar descrever este bairro, que apesar de ser um bairro da periferia de uma grande cidade (fig. 39), funciona um pouco como uma aldeia, onde todos se conhecem e onde os edifícios do bairro, especialmente o edifício onde Hulot vive, são confusos, onde moram diversas famílias, onde cada uma, provavelmente, ocupa um nível da casa (fig. 40). O engraçado e satírico é que para chegar à casa de Hulot, que se situa no topo do edifício, tem de passar por quase todo o edifício, num percurso confuso e cómico. “A casa de Hulot foi construída especialmente para o filme e foi feita sob medida



fig. 37, 38 e 39 - Mon Oncle (1958)



fig. 40, 41 e 42 - Mon Oncle (1958)

para Tati, um homem alto e corpulento, de modo que o público pudesse acompanhar as suas subidas e descidas pela casa. Através desta arquitectura sob medida, consegue mostrar a sua ideia de uma arquitectura de dimensão humana num sentido ao mesmo tempo literal e metafórico.”⁵⁰ Tati recriou assim o arquétipo do centro de cidade pequena ou de bairro com “os seus quarteirões densos e vividos, mercado e cafés, multi racial e multilingue (o vendedor de vegetais fala italiano) - todos os factores que contribuem para criar um ambiente perfeito para o *flâneur* irrevogável, o amigável e ingénuo *clown* Monsieur Hulot.”⁵¹

O edifício onde ele mora, tal como o bairro, apesar de serem confusos e marcarem um contraponto com a monotonia e ordem da parte nova da cidade, são geradores de alegria. As pessoas que o habitam sentem-no e quem vê o filme também. A arquitectura para os olhos de Jacques Tati, interfere, assim, directamente na transmissão de emoções. Essa intencionalidade entre o calmo e confuso, moderno e antigo, ordem e desordem, bem como tristeza e alegria, é ainda mais notada e percebida sempre que Hulot sai do seu bairro e vai visitar a irmã, tendo para isso de atravessar as ruínas de um muro que separa a cidade tradicional da cidade moderna (fig. 42). “Mas não é apenas de arquitectura que se trata e sim de todo um modo de vida. Tati mostra com muito afecto o mercado e o café do velho bairro e dá-nos uma visão intemporal daquilo que a França pode representar em termos de convívio. Por contraste, as linhas agudas da Vila Arpel parecem ter um efeito sobre os seus habitantes e visitantes, como que por osmose, pois os seus gestos têm rigidez e a severidade do betão que os cerca.”⁵²

Esta intencionalidade e reflexão sobre a sociedade e como a arquitectura a espelha, dotam os filmes de Jacques Tati de uma actualidade que, até hoje, quase 60 anos depois, interessa perceber e reparar, e de uma leveza e boa disposição típicas.

50 PENZ, François in RODRIGUES, António dir., “Cinema e Arquitectura”, Cinemateca Portuguesa, Lisboa, 1999, página 141

51 PENZ, François, “Architectures of Illusion: from motion pictures to navigable interactive environments”, Intellect Books, Bristol, 2003, página 157

52 idem, ibidem, página 157

3.2.2. a tristeza

A tristeza⁵³ corresponde ao estado oposto da alegria. Trata-se de uma emoção que expressa desânimo ou frustração em relação a algo e que pode conduzir à alteração do estado físico da pessoa, como provocar o choro, insónia ou estados mais depressivos. O cinema tem a capacidade de transmitir a tristeza de alguém ou de determinada situação e, apesar da arquitectura não o conseguir transmitir directamente (apenas estados de ansiedade, angústia ou medo), ela pode ajudar o cinema a transmitir situações tristes. Para isso recorre-se à iluminação, ao plano escolhido, à fotografia e à interpretação no caso de recorrer a personagens. Trata-se de uma emoção complexa levando a que, por norma, quando se assiste a um filme que transmite tristeza, quase sempre nos identifiquemos com a história ou situação, por pena ou por medo.

A tristeza, devido à sua difícil definição, é complicada de perceber nos objectos ou locais utilizados que ajudam na sua transmissão. Por outro lado, ao fazermos o raciocínio inverso e o aplicarmos a nós, conseguimos perceber alguns espaços que se identificam com a tristeza. Quando nos sentimos tristes ou melancólicos, por algum motivo, tentamo-nos refugiar, achar aqueles locais que mais nos oferecem conforto, ou então, em atitudes desesperadas e masoquistas, procuramos o inverso: locais que nos ofereçam insegurança e que de certa forma reflectam o nosso estado de espírito.

Volto, assim, a referir a obra de Tim Burton, “Edward ScissorHands”, como um bom exemplo da dicotomia entre alegria e a tristeza: a alegria vivida no bairro contrasta com a tristeza vivida na mansão em que Edward vive. O facto da mansão se situar no topo de uma colina, observável por todo o bairro adjacente (fig. 43), torna-a misteriosa, e o recorrer a este facto é usual em muitos filmes de fantasia, terror ou suspense. Assim, a vontade de perceber o que lá se passa torna-se inevitável, despertando no espectador curiosidade. O facto de esta, no início do filme, poder ser vista através de uma janela, enquadra-a e torna-a ainda mais apetecível (de explorar e de perceber o que por



fig. 43 e 44- Edward Scissorhands (1990)

53 Qualidade ou estado do que é triste, mágoa, aflição, pena, angústia, inquietação, melancolia in “Dicionário Priberam da Língua Portuguesa Online”, Priberam, 2009

lá acontece). A mansão de Edward tem um jardim que a anuncia, com esculturas vegetais ou em gelo que antecipam um sentimento de tristeza, o aparente abandono e descuido da mansão contrasta com as esculturas e com o cuidado que ele tem ao praticar a sua arte. Ao se entrar na mansão por uma porta pesada e sombria encontramos uma escadaria que nos remete para um nível superior (fig. 44).

*“No porão agitam-se seres mais lentos, menos saltitantes, mais misteriosos. No sótão os medos “racionalizam-se” facilmente [...] No sótão, a experiência diurna pode sempre dissipar os medos da noite. No porão há trevas dia e noite.”*⁵⁴

É precisamente no piso de cima que se encontra o sótão, o esconderijo de Edward e, ao subir a imponente escadaria da mansão, reparamos que esta nos leva directamente ao sótão (fig.45). Um atalho para o subconsciente de Edward, para a sua zona de conforto e de abrigo. Pode-se, deste modo, associar a ideia de sótão, zona superior da mansão, local onde se guardam as coisas que já não se necessitam, a um local de intimidade e segurança, zona de esquecimento onde os anos passam sem envelhecer. Mas o telhado do sótão, que o deveria abrigar, encontra-se estragado e parcialmente derrubado, provavelmente no local onde existia uma janela que fornecia contacto com o exterior. Este facto mostra a tristeza de Edward, que se encontra sozinho e abandonado, onde nem a estrutura que o deveria proteger o consegue fazer efectivamente, falhando o seu propósito: uma metáfora para a maneira de estar de Edward.

Uma outra obra que reflecte a tristeza perante a vida, e a insatisfação por tudo o que rodeia a personagem principal, é “Bleu” do realizador polaco Krzysztof Kieslowski, de 1993. Um dos filmes de uma trilogia denominada “Trois Couleurs”, que tenta reflectir cada uma das cores da bandeira de França e de cada uma das palavras associadas a essa cor: Liberdade, Igualdade e Fraternidade. A personagem principal, Julie Vignon de Courcy, brilhantemente interpretada por Juliette Binoche, é casada com um famoso compositor do qual tinha uma filha, sofre um acidente de carro no qual o marido e filha morrem.



fig. 45, 46 e 47 - Edward Scissorhands (1990)

⁵⁴ BACHELARD, Gaston, “A poética do Espaço”, São Paulo, Martins da Fonte, 1998, Trad. António de Pádua Danesi, página 26



fig. 48, 49, 50 e 51 - Bleu (1993)

Este acontecimento marca a narrativa do filme e transformando-a, de certo modo, no processo de luto de Julie. A cor azul é associada à tristeza e solidão. Uma cor fria e dura que reflecte a emoção que o realizador pretende transmitir ao longo do filme, usando-a frequentemente em diversos planos ou situações, especialmente nos de maior carga dramática.

*“Assim, a casa sonhada deve ter tudo. Por mais amplo que seja o seu espaço, ela deve ser uma choupana, um corpo de pomba, um ninho, uma crisálida. A intimidade tem necessidade do âmago de um ninho.”*⁵⁵

Julie retorna a casa, após uma estadia no hospital devido ao acidente, encontrando-a vazia e sem significado. A casa é, para ela, a encarnação da família que perdeu, a memória do outrora, deixando assim de lhe fornecer qualquer significado. Trata-se de uma casa de campo apalaçada, de tons neutros, onde o granito e madeira são predominantes, dando assim à casa um aspecto pesado, triste (fig. 48 e 49). O tamanho da casa também ajuda a transmitir o sentimento de solidão e a tristeza sentida pela personagem, pois agora é apenas habitada por ela e os seus empregados. A casa torna-se num sítio desconfortável, cheio de memórias e recordações, um sítio que já não a consegue abrigar psicologicamente, mas que apenas a magoa e entristece (fig. 50). A casa outrora sonhada e ansiada que, “... deveria resistir a metáforas que acolhem o corpo humano, a alma humana”⁵⁶, deixou de ser capaz de cumprir a sua função espiritual e, consequentemente, corporal. Isto leva a que a personagem a venda e se mude para o centro de Paris, tentando fugir assim às suas memórias e à carga emotiva que a casa possuía. Uma tentativa de suicídio espiritual, onde o seu novo apartamento se torna o local para a construção de uma nova vida, de um novo “eu” na procura da liberdade: mote para o tema deste filme.

Um outro bom exemplo de como a arquitectura pode ajudar a transmitir a tristeza presente na história do filme é “Synecdoche - New York”, de Charlie Kaufman, 2008. O filme narra a história de um encenador, Caten Coutard, que pretende fazer a sua obra prima

55 BACHELARD, Gaston, “A poética do Espaço”, São Paulo, Martins da Fonte, 1998, Trad. António de Pádua Danesi, página 78

56 idem, ibidem, página 64

(fig.52). Numa constante disputa entre ele mesmo e o que pretende obter para o seu trabalho e a sua vida, o filme retrata as dificuldades do encenador na sua vida profissional e pessoal. Coutard tenta assim por um “input” de realismo e honestidade no seu trabalho, alugando um armazém num dos distritos de Manhattan, onde tenta construir uma réplica de Nova Iorque. Transforma-se assim numa maquete dos espaços em que cada uma das personagens vive, tentando, deste modo, recriar uma nova cidade, dentro de outra, com os seus habitantes e emoções (fig. 53 e 54). Com o avançar do filme percebemos que à medida que a cidade se vai construindo, a tristeza e solidão do encenador vai aumentando, num jogo de proporcionalidades inversas entre a escala monumental do espectáculo e a sua maneira de estar nesse mesmo mundo. Existe assim um efeito *matrioshka*, uma réplica que, no final do filme e com o avançar dos anos, se destrói e entra num processo de decaimento que reflecte a personalidade de Coutard e a própria cidade de Nova Iorque.

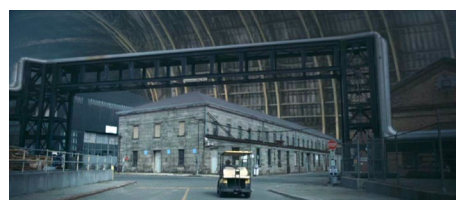


fig. 52, 53 e 54 - Synecdoche - New York (2008)

3.2.3. o medo

O medo⁵⁷ é uma emoção comum aos animais e ao ser humano. É o medo que nos dota de um instinto de sobrevivência, ao promover a fuga ou quando nos inibe alguma acção que nos possa colocar em risco. Assim, o medo é um estado de alerta que provoca uma descarga de adrenalina, desencadeando uma série de respostas físicas e psicológicas. Em situações reais, o medo será muito mais vívido e intenso do que aquele que pode ser despertado no cinema. Ainda assim, as zonas responsáveis do nosso cérebro por reagir, ao assistir ou experienciar situações que nos provocam medo, são as mesmas.

Trata-se, assim, da emoção mais explorada no cinema e, provavelmente, em quase todas as artes devido à sua ubiquidade, ou seja, todos temos a capacidade de o sentir, especialmente em situações em que nos revemos como seres humanos, sendo, naturalmente, a morte o aspecto mais assustador e que nos provoca maior medo. Neste capítulo explora-se a relação entre situações que nos provocam medo e os locais ou objectos, bem como determinados espaços, usados para transmitir medo.

Assim, interessa explorar diversos filmes, em especial os do realizador Alfred Hitchcock, mestre do suspense e do medo, e com uma carreira brilhante que ainda hoje é uma referência cinematográfica, influenciando a maneira de realizar e a forma de assustar as pessoas, sendo uma escola para aqueles que querem seguir as suas pisadas. Hitchcock é conhecido pelo cuidado extremo que tinha ao usar a arquitectura e o design nos seus filmes, recorrendo para isso a arquitectos que o ajudavam a desenhar os cenários de forma a que o resultado pretendido fosse ainda mais bem conseguido, tornando a situação o mais real possível para aumentar a carga dramática e consequentemente o medo. Os filmes de Alfred Hitchcock, devido à sua presença arquitectónica forte, têm muito para explorar, embora neste capítulo apenas sejam explorados dois casos.

O filme “Psycho” marca um momento importante na história do cinema e do debruçar da arquitectura no cinema. É, por isso,

57 Estado emocional resultante da consciência de perigo ou de ameaça, reais, hipotéticos ou imaginários in “Dicionário Priberam da Língua Portuguesa Online”, Priberam, 2009

“considerado o momento em que o horror se moveu para dentro da casa e da família.”⁵⁸ É por este facto que a casa e o motel, onde decorre a acção, ganham importância significativa e tornam-se, provavelmente, num dos cenários mais famosos de Hitchcock e dos mais famosos de sempre na história do cinema. O filme narra a história de uma rapariga, Marion Crane, que rouba 40000 dólares ao seu empregador com o intuito de fugir e, mais tarde, reunir-se com o seu amado. Na fuga, decide parar para passar a noite num motel, onde conhece o proprietário, Norman Bates, que tem como passatempo a taxidermia. É neste local, mais especificamente na casa de banho do quarto onde se encontra instalada, que encontra a morte, sendo assassinada pelo dono do motel. Este sofre de esquizofrenia com múltiplas personalidades, encarnando o papel da sua mãe, que também já estava morta, quando comete o assassinato, embora só no fim do filme se revele este enredo. O motel, pelas suas características próprias, é analisado no capítulo da vergonha. Neste capítulo, o que interessa perceber e estudar é a mansão e a sua relação com o motel, bem como os elementos que a compõem: a porta, escadas e cave, tentando-se criar analogias e semelhanças com outros filmes.

a mansão - o arquétipo da “casa papão”

Devido a uma tempestade, Marion, ao encontrar um sinal, “Bates Motel – Vacancy” (fig. 55), decide parar e passar a noite, para no dia seguinte continuar a sua fuga e ir de encontro ao seu namorado. Ao chegar, encontra a recepção do Motel vazia, mas nota que no topo da colina adjacente se encontra uma casa velha e vitoriana, onde se apercebe de um vulto que se assemelha ao de uma mulher numa das janelas da casa.

O motel e a casa encontram-se separados e algo isolados, existindo apenas umas escadas que ligam as duas cotas; o motel quase que vira as costas à casa, encontrando-se assim em posições contrárias. Tendo



fig. 55 - Psycho (1960)

58 JACOBS, Steven, “The Wrong House: The architecture of Alfred Hitchcock”, 010 Publishers, Rotterdam, 2007, página 121



fig. 56, 57, 58 e 59 - Psycho (1960)

uma distribuição em “L”, com 12 quartos sucessivos, é o arquétipo dos hotéis a nível de desenho, materiais e aspecto (fig. 56). A casa é também o arquétipo das casas vitorianas: desenhada por Joseph Hurley e Robert Clatworthy, é inspirada numa suposta casa abandonada em Ohio, de carácter gótico. Esta torna-se o ponto fulcral do filme, se bem que seja um local em que pouca da acção se passa. Devido à sua localização e imponência, além de ser assustadora por si, a casa quase se torna numa personagem do filme. “With its symmetrical façade, cornice-line brackets, simple window surrounds, and a porch with spindlework detailing, the Bates house is a good example of the Folk Victorian architecture that was popular in the late nineteenth and early twentieth centuries in the entire United States.”⁵⁹ (fig. 58 e 59). Isto mostra que o autor “estava inequivocamente interessado na banalidade do tipo de edifício”⁶⁰, talvez porque seja importante esta normalidade da arquitectura vernacular para mostrar e revelar ao espectador o seu mundo emocional interior. O paralelismo entre a normalidade da casa e das pessoas que a habitam aumenta o valor da surpresa e do medo, quando as situações são irreais ou de difícil compreensão, a construção no imaginário torna-se assim mais difícil surtindo menores efeitos. O facto de ser um lugar comum em situações comuns faz com que nos identifiquemos com a situação e desperta-nos, assim, a nossa memória emocional. Isto leva a que tenhamos alguma ligação emocional com os locais ou objectos, aumentando, assim, a nossa percepção do espaço e da carga dramática e emocional. Assim, a casa vitoriana que sempre nos apareceu nos contos infantis, que nos fez recear ao lermos um livro ou filme da Disney, remete-nos para histórias de casas assombradas, bem como as histórias de domínio popular, como a casa de Ohio em que a mansão Bates foi inspirada. É esta memória colectiva do objecto que faz com que o filme ganhe uma outra carga emocional, ajudando assim o espectador a perceber e a sentir aquilo que o autor pretende para o filme.

59 JACOBS, Steven, “The Wrong House: The architecture of Alfred Hitchcock”, 010 Publishers, Rotterdam, 2007, página 128

60 idem, ibidem, página 122

as escadas - elemento de transição emocional

O interior da casa não é excepção à regra: trata-se de um interior com um ambiente estranho, onde o uso de carpetes, objectos e mobiliário o torna cheio, pesado e vivido. Mais detalhadamente, os animais embalsamados em pequenas montras e as bonecas vestidas com roupas tipicamente vitorianas ajudam a criar um ambiente sinistro, que é importante para perceber a casa como personagem deste filme. O interior da casa ajuda a definir as personagens do filme: “a casa Bates, como as casas das histórias de Edgar Allan Poe, é um reflexo da mente dos que a habitam, com os seus quartos cuidadosamente preservados.”⁶¹. É possível perceber isto no piso de cima da casa, tomando as escadas um papel importante na percepção do espaço e de como este reflecte as personagens. As escadas de uma casa, por norma encerradas no seu interior, marcam e permitem a passagem para pontos superiores ou inferiores da casa. Podem também ter um carácter defensivo, ao ligar os pontos de cota elevada que serviam para vigiar e proteger o edifício. As escadas também mudam de aspecto morfológico consoante a função e importância dos espaços. Assim, o tamanho do cobertor do degrau (bem como do espelho) muda consoante o ritmo que se pretende dar ao acesso a determinado nível. Quanto maior for o cobertor e menor o espelho, mais lento será o acesso e o carácter será mais monumental. Por outro lado, quanto maior for o espelho e menor o cobertor, maior será o ângulo de inclinação das escadas, oferecendo maior rapidez na subida bem como uma maior carga dramática.

As escadas permitem que as personagens, como a irmã de Marion ao tentar descobrir o que se passou com a sua irmã, venham a descobrir determinados espaços e assim o carácter de quem os usa. Ao subir as escadas para o piso superior, a carga dramática torna-se maior com o ranger da madeira e a iluminação fraca, deixando assim a adivinhar o que se irá encontrar no piso superior (fig. 60 e 61).

61 JACOBS, Steven, “The Wrong House: The architecture of Alfred Hitchcock”, 010 Publishers, Rotterdam, 2007, página 129



fig. 60, 61 e 62 - Psycho (1960)

“O subir uma escada implica o sair de um patamar social e o retiro para a privacidade, mas também pode assinalar a passagem para uma realidade privada e proibida, ou a jornada final para a descoberta de um segredo... A preferência para mostrar as escadas de baixo tem as suas razões técnicas – uma escadaria fotografada de cima parece sempre fugir da imagem – mas este facto revela a diferença psicológica entre os movimentos de subir e descer.”⁶²

Na lógica do binómio público/privado, os pisos superiores encerram os quartos e as zonas privadas de cada um, sendo assim o reflexo, como já foi dito, das personagens. O intrometer e o descobrir essa zona por uma pessoa alheia à casa permite-lhe descobrir as zonas privadas da pessoa e, por consequência, um pouco da sua personalidade e mentalidade. A imagem da escadaria provoca, em nós, ao subir ou ao ver num filme, um receio ou curiosidade, pois é no piso superior ou inferior que jaz a dúvida e a incerteza do descobrir algo que nos pode provocar medo. “Além da porta, a escada é o elemento arquitectónico que é relacionado mais concretamente e directamente com o corpo. Para ser preciso, a escada não é um “elemento arquitectónico”, mas antes uma das imagens arquitectónicas primordiais.”⁶³



fig. 63 e 64 - Vertigo (1958)

Em “Vertigo”, 1958, também de Alfred Hitchcock, as escadas aparecem como elemento provocador de medo e receio. Esta emoção é sentida pelo espectador, mas em especial pela personagem principal, Scottie, que sofre de acrofobia. No filme, as personagens femininas, por alguma razão, levam Scottie para locais com altura considerável: a ex-namorada mora num apartamento em S. Francisco com uma vista e altura consideráveis (fig. 63) e a mulher por quem se apaixona, Madeleine, encaminha-o para o topo de uma torre para cometer suicídio. Em Vertigo as escadas surgem com simbolismo extra: além de funcionarem como reflexo da transição entre o ego e o super ego da personagem, são a encarnação de uma fobia em específico e marcam o caminho para o fim, ou seja, o atingir o topo pode significar a morte (neste caso da Madeleine) ou o vencer a fobia para Scottie (fig. 64).

62 PALLASMAA, Juhani, “The Architecture of Image – Existential space in cinema”, Rakennustieto, Helsinki, 2007, página 33

63 idem, ibidem, página 32

a cave - onde se enterram segredos

É também noutro nível da casa que o medo se impõe, não tanto no interior estranho e sinistro que ajuda a criar a ambiência de terror, mas, com o desenrolar da história, ao percebemos que afinal, o taxidermista Norman Bates de “Psycho”, não é uma marioneta nas mãos da mãe mas é ele mesmo a “mãe” e, por consequência, o assassino de Marion (fig. 67 e 68). Este facto percebe-se quando Lila Crane, a irmã de Marion, desce do rés do chão até à cave e encontra o cadáver da mãe de Norman. O adicionar um terceiro nível à casa, aumenta a partição dos espaços para três, tal como a mente de Norman, onde “no rés do chão mora o ego, no primeiro piso é espaço do superego maternal e é na cave que a identidade se confronta.”⁶⁴

A cave torna-se, desta forma, no local da descoberta da verdade, o sítio escondido e enterrado que encerra o clímax do filme, por ser o túmulo da mãe mumificada, que ali jaz com todos os seus pertences, exacerbando assim o medo (fig. 69). “A mansão Bates é uma imagem poderosa uma vez que é uma reminiscência de formas arquetípicas do início da arquitectura neolítica doméstica, na qual os mortos são enterrados debaixo do chão ou onde os seus ossos são incorporados na subestrutura da casa.”⁶⁵

A cave, ou porão, remete-nos quase sempre para uma sensação de interioridade e de medo, pois “...ele é a princípio o ser obscuro da casa, o ser que participa das potências subterrâneas. Sonhando com ele, concordamos com a irracionalidade das profundezas.”⁶⁶



fig. 65, 66, 67, 68 e 69 - Psycho (1960)

64 JACOBS, Steven, “The Wrong House: The architecture of Alfred Hitchcock”, 010 Publishers, Rotterdam, 2007, página 134

65 Rykwert, “One way of thinking about a house” in JACOBS, Steven, “The Wrong House: The architecture of Alfred Hitchcock”, 010 Publishers, Rotterdam, 2007, página 134

66 PALLASMAA, Juhani, “The Architecture of Image – Existential space in cinema”, Rakennustieto, Helsinki, 2007. página 97

“Some places are like people, some shine and some don’t”⁶⁷

Esta frase, extraída do filme de Stanley Kubrick, “The Shinning” (1980), diz muito acerca da arquitectura, dos sítios e de como estes reflectem pessoas, personalidades, vontades, sentimentos e emoções. O significado que se pretende transmitir é que, apesar de não possuírem vontade própria, os objectos, edifícios ou lugares, podem “brilhar” ou não, isto é, têm a capacidade de nos emocionar ou de nos transmitir algo que desperte o nosso mundo interior. Esta obra do mestre Kubrick não é excepção.

No filme, baseado num livro de Stephen King publicado em 1978, a acção decorre num hotel, o Overlook Hotel, nas Rockie Mountains no Colorado nos EUA. Este hotel, que se encontra encerrado durante os meses de inverno entre Setembro e Maio, contrata Jack Torrance para tomar conta do espaço, visto que neste período a zona sofre de invernos rigorosos ficando o hotel isolado. Deste modo, Jack e a sua família mudam-se para o hotel, ficando responsáveis por este. O tempo que vão passar no hotel, bem como o isolamento que este vai fornecer, servirá também para que Jack cumpra um sonho, o de escrever um livro. O filho de Jack, Danny, tem um dom, uma capacidade paranormal para “brilhar” (“shine”), para ver e prever eventos e o futuro através do seu amigo imaginário Tony. Trata-se de um filme de terror, em que o medo é calculado e pensado pelo autor através do uso de situações cliché, banalidades e exageros que faz com que seja um dos filmes de terror de referência. O uso de planos repetidos, como o do corredor a esvair-se em sangue pelas portas do elevador, ou o das raparigas mortas, dotam também o filme de um carácter estranho que interessa ao realizador, pois o medo e a desorientação são as principais emoções que ele tenta explorar neste filme. Não apenas a desorientação espacial, mas também a desorientação cronológica e narrativa.

67 Dick Hallorann in “The Shinning”, Stanley Kubrick, USA, 1980, 142 min, color

o hotel - o espelho da família

O Overlook Hotel, criado nos estúdios da EMI em Hertfordshire, na Inglaterra, foi um dos maiores cenários de sempre a ser construído, bem como a réplica do seu exterior. Stephen King inspirou-se no Stanley Hotel, um hotel neo-georgiano que existe em East Park, Colorado. Este hotel, como todos os outros, tem como função albergar pessoas ou famílias a curto prazo, pelos mais diversos motivos, e com os seus 140 quartos, recepção, salas de jantar, estar, cozinha, acessos, jardim e anexos, transforma-se numa imensidão espacial onde a sua escala o torna imponente. A não contenção espacial pode, deste modo, transmitir alguma confusão a quem vê o filme, aumentando assim o medo e receio no que se poderá lá passar (fig. 70 e 71).

*“A arquitectura serve como metáfora para a mente humana em concordância com a visão psicanalítica tradicional: as características da arquitectura são reflectidas nas estruturas mentais e os conteúdos mentais são projectados na arquitectura.”*⁶⁸

Deste modo, o hotel reflecte a personalidade de Jack e da sua família: a imensidão do hotel é o espaço mental de Jack, “paradoxalmente, a imensidão do hotel enfatiza o espaço mental da família e ainda polariza as suas relações internas; a imensidão do espaço torna-se uma pressão espacial e aprisionamento”⁶⁹. À semelhança da casa Bates, de “Psycho” de Hitchcock, que reflecte o ego de Norman Bates, o Overlook Hotel torna-se o encarnar da família e das suas relações, em especial da mente de Jack, compartimentada, labiríntica e confusa. (fig. 72)

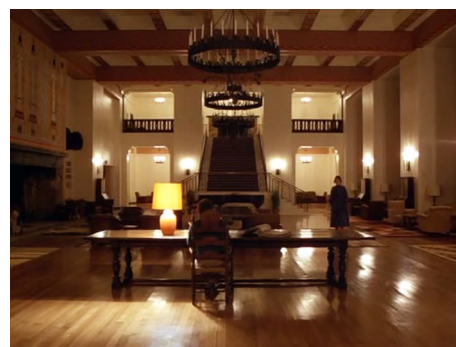


fig. 70, 71 e 72 - Shining (1980)

68 PALLASMAA, Juhani, “The Architecture of Image – Existential space in cinema”, Rakennustieto, Helsinki, 2007. página 97

69 idem, ibidem



fig. 73, 74 e 75 - Shining (1980)

a porta - a passagem para o desconhecido

A porta é um elemento importante e introduz mudança na arquitectura. Disponibiliza diversas soluções de funcionalidade e permite a variabilidade espacial, ou seja, marca a passagem de um espaço para o outro. O uso de diferentes tipos de porta permite que estas aumentem ou diminuam o nível de privacidade pretendido para o espaço em questão.

“A passagem pela porta permite a passagem de uma realidade visível para uma realidade imaginária. Do ponto de vista dramático é esta passagem, do que se vê para o que se adivinha e se avizinha, que nos interessa. Toda a porta encerra um segredo e é, por isso, que ela constitui um tão forte embraiador de ficção e de suspense no cinema espectáculo. A interpretação analítica frequente que relaciona o lugar interdito que a porta fecha – repleto de sombras, interrogações, de surpresas ou de ameaças – com o desejo irresistível do olhar transgressor, tanto dos personagens como dos espectadores, aponta para a própria natureza voyeurista do cinema.”⁷⁰

A porta, no cinema, torna-se num elemento essencial para o despoletar de diversas emoções e, em especial, a curiosidade e o medo. Uma porta encerrada pode guardar segredos, e é precisamente o que acontece no filme “The Shinning”. O mistério envolto do quarto 237 resume-se à sua porta. Quando Danny se passeia com o seu triciclo pelos corredores do Overlook Hotel e se depara com o quarto 237, a tentação de passar a fronteira torna-se inevitável, tal como o descobrir o segredo que aquela porta encerra (fig. 73 e 74). A porta, neste filme, também adquire um valor verdadeiramente assustador quando Jack Torrance enlouquece e tenta entrar na casa de banho, onde Wendy, a sua esposa, se esconde dele. Jack parte a porta com um machado e esta, que deveria ter uma função defensiva, deixa de cumprir o seu propósito (fig. 75).

70 GEADA, Eduardo, “O Cinema Espectáculo”, Edições 70, Lisboa, 1987, página 27

A porta, como elemento arquitectónico despoletador de medo, está presente frequentemente em filmes de terror ou de suspense. Também nos filmes de Hitchcock isto se nota. Em “Psycho”, é de notar a importância da porta de entrada da casa Bates, que marca a transição do exterior para interior, tanto espacial como psicologicamente. O entrar na casa Bates significa o entrar na mente de Norman (fig. 76 e 77). A porta do quarto da mãe, onde a ouvimos frequentemente a falar mas nunca a conseguimos ver, mostra o papel importante da porta como filtradora visual mas não acústica (fig. 78). A porta da cave que encerra o segredo e o túmulo da mãe é também de importância significativa, pois marca a passagem para o nível inferior da casa que guarda os aspectos mais sórdidos e assustadores de todo o filme.

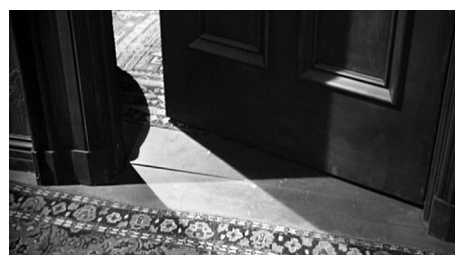
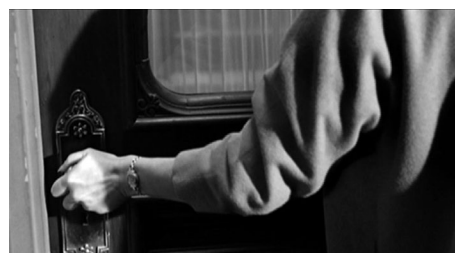


fig. 76, 77 e 78 - Psycho (1960)

a rua e o beco - o medo da escuridão

A rua e o beco, partes constituintes de aglomerados residenciais, no cinema e em especial no movimento *noir*, ganharam novos paradigmas emocionais ao longo dos tempos. A rua não se trata apenas de um espaço público, exterior aos edifícios e que pode conectar diferentes zonas ou espaços, mas, ganhou um novo significado: o de local sujo, estranho, escuro e perigoso.

*“O film noir imprimiu a sua marca no futuro da paisagem da cidade e na maneira que nós, cognitiva e emocionalmente, navegamos o espaço. Neste sentido, continua a sua trajectória nos panoramas urbanos iniciais, onde o seu aspecto é herdado da sombra da cultura e ficção urbanas do século dezanove, ‘re-pameando’ a sua penumbra de maneira romanceada. As histórias noir emergiram do local da cidade moderna e, reciprocamente, deixam marcas das suas pegadas nos locais urbanos enquanto redesenham o perímetro psicológico da cidade para “coisas que hão-de vir”.”*⁷¹

Assim, a rua ganhou um significado de dúvida, incerteza, curiosidade, perigo e medo. Em muitos filmes do movimento *noir*, a rua passa a ser o local preferencial e por vezes, quase personagem principal do filme, onde grande parte da narrativa ocorre e onde o nome rua (street) está presente em muitos destes filmes: Street Scene, Dead End, New York Street, por exemplo. A rua passa a ser, em muitos destes filmes, uma extensão da casa onde as crianças brincam, os carros passam, os criminosos actuam e o mais anónimo prossegue com a sua vida normal.

*“Após 1918, a metrópole já não era o lugar ideal para a procura de divertimento, excitação e diversão, mas para um cenário de horror para os seus habitantes assustados e ameaçados. A realidade presente não era idílica ou próspera, mas apenas um regressivo/agressivo e infernal pandemónio”*⁷²

71 BRUNO, Giuliana, “Atlas of Emotion – Journeys in Art, Architecture, and Film”, Verso, New York, 2002, página 29

72 WEIHSMANN, Helmut, “The City Twilight” in PENZ, François & THOMAS, Maureen, “Cinema & Architecture: Méliès, Mallet-Stevens”, Multimédia, British Film Institute, London, 1997, página 12

Este carácter escuro e estranho da rua advém do cinema expressionista em que “a rua da cidade se transforma num tema obtrusivo e obsessivo - não sempre negativo como o cliché do horror, mas antes como um sonho transportador para o macho frustrado. Na procura de ‘algo diferente’ ou de ‘algo maior’ [...] ele mergulha no turbilhão da rua [...] A rua não é apenas um local feio, sujo, perigoso e/ou caótico de crime, anarquia e desordem mas também um local de libertação, um sonho impossível e o desejo para uma existência utópica, não burguesa.”⁷³

O *film noir* introduziu novas noções de ler o espaço através dos contrastes e das sombras, mas também “a nível de tecnologia, os neo-realistas preferiam os planos longos e focados, que chamaram a atenção em “Citizen Kane” (1941) de Orson Welles [...] O *deep focus*, ao permitir ao olho ver claramente os objectos no pano de fundo tal como em planos mais próximos, sente-se ainda mais relacionado com a nossa percepção do mundo do que a fotografia que não permite ao olho humano o explorar para além da distância focal de uma lente mais pequena.”⁷⁴ (fig. 79).

Por exemplo, o filme “Touch of Evil”, do mesmo realizador, ano 1958, é um bom exemplo do movimento *noir* em que a rua tem um papel preponderante na história. O filme narra uma história sobre corrupção policial, numa cidade fronteiriça entre os Estados Unidos e o México. A rua, no início do filme, tem um papel importante pois é a rua que conecta os dois países. É também na rua, do lado mexicano, que um suspeito coloca uma bomba num carro que mais tarde explode do lado americano da fronteira (fig. 80). Vargas, em lua de mel com a sua recente esposa, responsável pela investigação de uma família mexicana por contrabando e drogas, os Grandi, decide adiar a celebração deixando a sua esposa num motel da fronteira. A história, que conta com o rapto da mulher de Vargas, a tentativa de homicídio do mesmo (fig. 81) e a explosão inicial do filme, tem um ponto em comum - a rua. É nela que tudo acontece e tudo se passa, como uma extensão das casas que quase têm pouca ou nenhuma preponderância no filme. É na rua que o estranho e o perigoso acontece, onde se processa



fig. 79 - Citizen Kane (1941)



fig. 80, 81, 82 e 83 - Touch of Evil (1958)

73 WEIHSMANN, Helmut, “The City Twilight” in PENZ, François & THOMAS, Maureen, “Cinema & Architecture: Méliès, Mallet-Stevens”, Multimédia, British Film Institute, London, 1997, página 16

74 PENZ, François, “Architecture and the Screen from Photography to Synthetic Imaging” in PENZ&THOMAS, ed., “Architectures of Illusion: from motion pictures to navigable interactive environments”, Intellect Books, Bristol, 2003, página 154



fig. 85 - Das Cabinet des Dr. Caligari (1920)



fig. 86 - Nosferatu, eine Symphonie des Grauens (1922)

fig. 87 e 88 - Batman (1989)

fig. 89 - Sin City (2005)

o início da história e a sua conclusão. Transforma-se assim num local inseguro para quem a atravessa ou percorre o seu passeio, transmitindo assim um sentimento de insegurança ao espectador e consequentemente medo (fig. 82 e 83).

Nos filmes expressionistas da década de 30 é, também, normal encontrarmos as personagens principais como sendo “deficientes, perdedores, fugitivos, criminosos, criaturas solitárias da noite e lunáticos. A maioria destes (anti)heróis, com destinos malfadados, vive na parte pobre da cidade, por detrás do esplendor das *boulevards* da grande cidade, onde o sol, aparentemente, brilha sempre.”⁷⁵ Denotamos a presença destas criaturas estranhas em exemplos expressionistas como os já muito conhecidos e germânicos “Dr. Caligari” (fig. 85) e “Nosferatu” (fig. 86). Filmes já dotados de uma obscuridade na atmosfera e outras características que mais tarde foram apropriadas pelo movimento *noir*.

Denota-se a apropriação do *noir* e do expressionismo em filmes já bem recentes, feitos nos últimos 20 anos, que tentam reproduzir a mesma atmosfera perigosa, estranha e escura, habitada por seres igualmente estranhos e perigosos. “Batman” de Tim Burton, 1989, é um bom exemplo de como a cidade, com a sua mescla de influências arquitectónicas, dotada de uma obscuridade e escuridão típicas do *noir*. O realizador cria também um revivalismo expressionista ao dotar a rua e o beco de personagens estranhas e semi-humanos, ladrões, assassinos e criminosos (fig. 87 e 88). É nestes ambientes que o herói, Batman, aparece nas alturas ideais para salvar os mais desfavorecidos e que sofrem a opressão do mal. Um *remake* dos anos 90, com toques de expressionismo dos 30 e *noir* dos 50.

Um outro exemplo interessante de referir é Sin City baseado na banda desenhada homónima, cujo título (cidade do pecado) é já revelador do universo escuro e perigoso para quem por lá habita. Este filme cria o universo *noir* e leva-o a um extremo, tanto a nível de imagem como na narrativa, oferecendo apenas pormenores e toques coloridos que fazer sobressair partes da imagem. É também na rua das cidades escuras e perigosas que grande parte deste filme se passa, onde os heróis combatem o mal, na procura de justiça (fig. 89).

⁷⁵ WEIHSMANN, Helmut, “The City Twilight” in PENZ, François & THOMAS, Maureen, “Cinema & Architecture: Méliès, Mallet-Stevens”, Multimédia, British Film Institute, London, 1997, página 13

3.2.4. a angústia

*“A ansiedade é um estado biopsicológico constituído por uma vivência, a angústia e, em certas situações, por manifestações corporais perceptíveis (cefaleias, taquicardia, dispneia, etc), assim como por modificações de parâmetros biológicos. A vivência psíquica da angústia vai desde a mera inquietação até aos estados insuportáveis de pânico.”*⁷⁶

Existem vertentes filosóficas e psicanalíticas que dotam a definição de angústia⁷⁷ de diversas características e valências que a tornam adaptável consoante a situação que pretendemos caracterizar como angustiante. A angústia é uma emoção que se caracteriza com insegurança, ansiedade ou alteração do humor, que por norma precede algo. Antes de nos lembrarmos de alguma experiência traumática, de uma situação que nos tenha afectado o ego, de situações que precedem o medo ou a dúvida do que irá acontecer a seguir, a angústia torna-se importante como mecanismo despoletador de medo e na avaliação de perigos reais ou imaginários, promovendo assim a sobrevivência. “O organismo, através da ansiedade, na sua componente vivencial, a angústia, detecta o perigo. Pela sua componente biológica prepara o organismo para o evitar: pela fuga ou luta, como respostas mais primitivas na filogénese.”⁷⁸

Em cenários psicanalíticos, Sigmund Freud definiria a angústia como o confronto entre as vontades e o superego, ou instinto repressor, onde o nosso ego existe como mediador entre ambas as partes. Jean-Paul Sartre, filósofo, definiu a angústia como o confronto interior que o homem tem ao descobrir que é livre de tomar as opções que quiser, o decidir por uma ou outra opção cria então um estado de angústia.

No cinema, a angústia é uma emoção usada tanto para despoletar suspense ou medo, como também para aumentar a nossa curiosidade sobre determinado tema, exacerbando a vontade de obter determinada resposta, seja ela má ou boa, ou para nos fazer sentir mal, ansiosos e inseguros. Deste modo, vários são os filmes, locais e situações que nos provocam angústia.

76 FIGUEIREDO, Eurico, “Angústia Ecológica e o Futuro”, Gradiva, 1ª Edição, Lisboa, 1993, página 38

77 Estreiteza, grande aflição acompanhada de opressão e tristeza in “Dicionário Priberam da Língua Portuguesa Online”, Priberam, 2009

78 FIGUEIREDO, Eurico, “Angústia Ecológica e o Futuro”, Gradiva, 1ª Edição, Lisboa, 1993, página 38

Os locais e situações arquitectónicas escolhidos, para a ajuda da transmissão de angústia no cinema, são normalmente locais em que nos sentimos desconfortáveis ou inseguros, situações que despertam a nossa memória emocional, traumas ou medos. Diversos são os filmes em que hospitais, prisões ou estradas são usados para transmitir a angústia que a personagem sente, pois são locais que qualquer ser humano pretende evitar, ou porque são locais que transmitem uma não resposta, uma dúvida ou incerteza.

Situações que se traduzem ou se sintetizam em lugares ou num determinado tipo de edifício, são as que mostram que se pode estar em perigo ou numa situação que se pretende evitar ou fugir, um hospital ou uma prisão são exemplos disso. O espaço, pode também, reflectir um dos estados da psique das personagens, reflectindo deste modo a sua angústia.

a cabana - extensão da casa e da mente

Um bom exemplo de um filme, onde podemos encontrar um elemento arquitectónico que espelhe o superego de uma personagem, é o “Antichrist”, 2009, de Lars von Trier. Este filme conta a história de um casal que recentemente perdeu o seu filho num acidente. Narrado em 4 capítulos, com um prólogo e um epílogo, trata os diversos estágios do luto: a negação, a raiva, a troca, a depressão e a aceitação. O luto pela perda de alguém é um tema bastante explorado no cinema, especialmente em filmes que pretendem transmitir angústia. Neste caso, a angústia sentida pela perda de alguém que nos é querido. “Antichrist” além de explorar este tema, mostra uma outra parte: o superego ou o instinto repressor da personagem, reflectido num tipo de edifício e num local: a cabana na floresta. O elemento cabana é usado frequentemente em filmes de terror como sendo um elemento localizado em sítios inóspitos e de difícil acesso, onde tudo pode acontecer.

“...a cabana revela-se como a raiz axial da função de habitar. Ela é a planta humana mais simples, aquela que não precisa de ramificações para subsistir. É tão simples que não pertence mais às lembranças, tantas vezes excessivamente carregadas de imagens. Pertence às lendas.”⁷⁹

Apesar da cabana ser o reflexo da casa primitiva, onde a simplicidade e isolamento podem oferecer algum conforto, o cinema frequentemente usa esse sentimento de segurança para mudar o seu paradigma emocional, tal como com a casa, tornando-se assim num lugar que, ao invés de oferecer segurança nos pode transmitir o oposto. O sentimento de isolamento providenciado pelo local, materiais e condições oferecidas pela cabana, pode ser usado para descrever uma situação típica de angústia.

“Mas, na maior parte de nossos sonhos de cabanas, desejamos viver em outro local, longe da casa atravancada, longe das preocupações citadinas. Fugimos em pensamento para procurar um verdadeiro refúgio.”⁸⁰

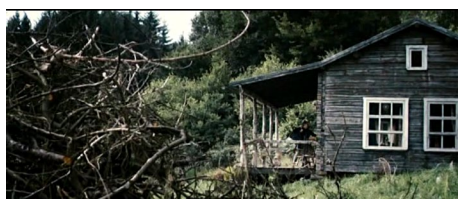


fig. 90, 91, 92 e 93 - Antichrist (2009)

A cabana de “Antichrist” é o arquétipo da cabana no bosque ou floresta, que reflecte todas as características necessárias a um sentimento de (in)segurança: de desenho simples, telhado de duas águas; com alpendre na entrada; toda feita em madeira com caixilhos brancos, sem decorações e despojado de qualquer característica particular. A “cabana do eremita é uma gravura que sofreria de um excesso pitoresco (fig. 90, 91 e 92). Deve receber sua verdade da intensidade de sua essência, a essência do verbo habitar. Logo, a cabana é a solidão centralizada.”⁸¹ Trata-se assim de um lugar comum, deslocado no tempo e no espaço, onde ela, Charlotte Gainsbourg, confronta os seus medos e tenta superar a perda do filho, procurando a solidão e o recolhimento de forma a libertar o seu “eu”. A cabana é, assim, o reflexo do seu instinto repressor. No filme, é chamada de “éden”, mas facilmente nos apercebemos que algo de mau já tinha acontecido antes, mudando todo o sentido à palavra. A cabana é a materialização de uma parte da psique da personagem que encerra segredos e medos, tornando-se então no local da violência, metáfora dos sonhos e da mente, onde a personagem se sente segura para

79 BACHELARD, Gaston, “A poética do Espaço”, São Paulo, Martins da Fonte, 1998, Trad. António de Pádua Danesi, página 48

80 idem, ibidem, página 48

81 idem, ibidem, página 49

deixar os seus instintos repressores aparecerem, como que se tratasse de uma extensão do seu corpo. Depreende-se então que, quando o marido entra na cabana a atitude dela muda, as mudanças e intrusões espaciais não são bem recebidas. Os estímulos são materializados pela própria cabana, que parece ter vida, onde situações como o choro do filho, que pode ser ouvido, o barulho da queda das bolotas no telhado de madeira, ou o vento, que ao encontrar as paredes frágeis da cabana, quase parece respirar (fig. 94 e 95).

A cabana, ao longo do filme, vai-se transformando, não física ou materialmente, mas vai mostrando o que a mãe é: um lugar confuso e perigoso, de características satânicas e complexas, onde temas como a mutilação genital são abordados como o extremo do reflexo do instinto repressor da mãe. A cabana, que é um elemento arquitectónico que deveria oferecer refúgio, transforma-se então no contrário, num local perigoso que reflecte, não apenas a angústia do isolamento ou do possível medo, mas também uma parte da mente de uma das personagens. Percebemos assim a importância do cinema na mudança de paradigmas emocionais, em que o recorrer a emoções contrárias e “brincar” com o paradigma emocional do objecto é importante na transmissão do medo e da angústia.

Em “The Evil Dead”, 1981, de Sam Raimi, encontramos a cabana arquétipo dos filmes de terror como o elemento arquitectónico privilegiado para o exacerbar da angústia (fig. 96 e 97). Nesta cabana, perdida na floresta em tudo parecida com a de “Antichrist”, (de área pequena com um alpendre e toda feita em madeira) existe uma cave, à semelhança da Mansão Bates de “Psycho” que encerra segredos e o obscuro. Esta cave convida os convidados da cabana para que a explorem e descubram a essência do local. Existe assim um nível inferior, que remete para a metáfora do submundo e do sobrenatural (fig. 98). É nesta cabana, estagnada no tempo e no espaço (o relógio de pêndulo da sala pára a uma determinada hora) que os cinco jovens amigos são possuídos por espíritos maléficos, encontrando a morte.



fig. 94 e 95 - Antichrist (2009)



fig. 96, 97 e 98 - The Evil Dead (1981)



fig. 99, 100, 101 e 102 - Lost Highway (1997)

A cabana, além de ser encontrada em diversos filmes de terror, é de referir novamente como lugar e extensão do corpo e da mente da personagem, em “Lost Highway” de David Lynch, a cabana perdida do meio do deserto. De desenho simples, com um alpendre, e quase suspensa do chão pela estrutura de madeira em estacas que a sustentam, encerra apenas 2 sofás no seu interior (fig. 99, 100 e 101). Mostra, assim, que é um lugar na mente da personagem principal, o seu superego, onde ele encontra as respostas da morte e traição da sua esposa. “Lost Highway” é também um filme que retrata os 5 estados do luto da personagem principal, Fred Madinson, sendo a cabana no deserto um elemento que aparece e desaparece subitamente e repetidamente no filme, ora a arder, ora em perfeitas condições, estabelecendo-se assim um paralelismo com a sua mente confusa (fig. 102). É também na cabana onde o fim se desenrola e onde ele descobre as respostas, bem como o espectador, sobre o percurso confuso e quase surreal da sua personagem ao longo do filme.

a prisão e o hospital psiquiátrico

O filme “Hunger”, de Steve McQueen (2008), conta a história de Bobby Sands, um activista do I.R.A. que se encontra recluso na prisão de Maze, na Irlanda do Norte, e retrata as greves de fome de 1981 do I.R.A. como forma de protesto dos maus tratos que os reclusos recebiam por parte dos guardas prisionais britânicos na prisão. A prisão, espaço onde se encerram e punem pessoas que, por algum motivo, fogem à lei, tem um valor simbólico na sua arquitectura. Não apenas para punir, serve para provocar o medo, a angústia, e deste modo ganha o papel de lembrar e avisar os que estão em liberdade.”...a prisão procurou sempre corrigir o mal social como uma máquina de punir e aterrorizar é também uma máquina de excluir e separar, em contraposição ao ‘fora de’.”⁸², um espaço que por si, é despoletador de angústia, pela ausência da liberdade. As prisões e o seu desenho evoluíram com o evoluir da sociedade, tal

82 TRIGUEIROS, Maria da Conceição, “Da prisão à cidade punitiva: utopia e realidade”, Tese de Doutoramento, Universidade Técnica de Lisboa, 2000, página 313

como a arquitectura no geral, espelhando assim a forma de pensar da sociedade sobre temas como castigo e punição. As prisões de hoje em dia assumem um carácter quase industrial e mecânico, pouco humanizado (embora existam excepções, especialmente em países nórdicos em que a maneira de pensar e respeito pelo recluso se reflecte no nível de conforto oferecido), e na sua forma percebe-se a sua função. O observar e vigiar é a função principal para quem lá trabalha, evoluindo assim o seu desenho para formas em que seja fácil controlar os que são encerrados.

As prisões obedecem a várias fórmulas, a panóptica (com uma estrutural circular ou pentagonal) de Jeremy Bentham no final do século XVIII, onde o edifício tinha um ponto central que permitia observar todas as celas, visualmente abertas à sua volta, combatendo assim a violência física entre reclusos, mas impedido qualquer tipo de privacidade obtendo assim resultados negativos de domínio psicológico.

“En los proyectos para cárceles, hospitales, asilos, etc., de los arquitectos ilustrados, la angustia de esta razón es todavía más evidente; la especialización del sistema carcelario, así como su pretendida moralización, hace de los burgueses ilustrados los peores carceleros que existan, introduciéndose en la vida privada de los oprimidos[...] Esta antigua crueldad venía a cobrar formas nuevas e más racionales, y con el Panopticon de Bentham tiene su mayor monumento. Este edificio coercitivo, cuya función va más allá del concepto del cárcel, está concebido como modelo para todo o tipo de institución en la que sea determinante la vigilancia de la acción humana o animal.”⁸³

Mais tarde, com o evoluir da sociedade e da tecnologia, adaptou-se um modo de distribuição em corredores com celas em ambos os lados, um modelo “comparável com o modelo de pavilhões dos hospitais. Os blocos uniam-se por um corredor.”⁸⁴ permitindo uma maior privacidade do recluso, que é apenas vigiado por um segurança ou câmaras de vigilância. “Hunger” de Steve McQueen, retrata uma prisão britânica deste género.

83 ROSSI, Aldo, “Para una arquitectura de tendencia”, Escritos 1956-1972, Colección Arquitectura/Perspectivas, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1977, página 289

84 LIMA, Rodrigues, “Arquitectura Prisional” in AFONSO, Inês, “O corredor e a cela no convento e na prisão”, FAUP, 2008, página 59



fig. 103 e 104 - Hunger (2008)



fig. 105 - Lost Highway (1997)

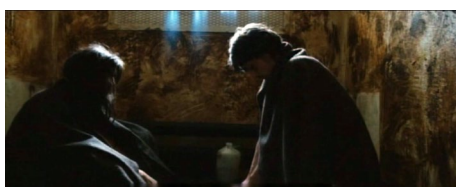
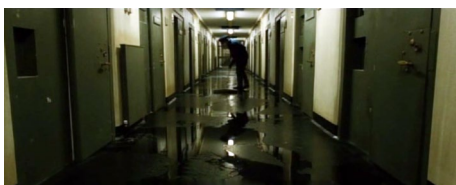


fig. 106, 107 e 108 - Hunger (2008)

A figura 103 mostra um plano da angústia de um dos guardas prisionais. Este, sempre que sai de casa, verifica o seu carro para perceber se lhe colocaram uma bomba como modo de retaliação do I.R.A., vivendo assim numa constante angústia (fig. 104). O plano fixo, limpo e sem contrastes (despojado de características notáveis), onde o guarda fuma contra uma parede de tijolo enquanto neva, transmite o medo e a angústia sentidos pela personagem - uma metáfora para a dúvida e a incerteza do não saber de que cores pintar o futuro.

O mesmo acontece em “Lost Highway” quando Fred Madison está preso pelo assassinato da esposa, e podemos observar o mesmo tipo de plano, em que ele se encontra encostado a uma parede da prisão, sem qualquer característica particular, uma tela branca que simboliza a dúvida e, assim, a sua angústia (fig. 105).

“Hunger” mostra uma prisão cujo interior encerra histórias de violência. O corredor principal de acesso às celas dos reclusos, que quase lembra um local onde se guardam animais - sujo, escuro, onde um espaço exíguo apenas alberga várias funções: dormir, comer e higiene pessoal. A figura 106 mostra o melhor e mais bem conseguido plano que demonstra a angústia e a vergonha do que nele acontece. O auxiliar de limpeza da prisão limpa o corredor em silêncio, num plano simétrico e parado. O tempo deste plano oferece a quem o assiste uma angústia da tentativa de limpar um passado (fig. 107).

*“Seja qual for o sistema ou regime prisional, a cela representa sempre para o homem ou mulher que se encontre privado de liberdade, o seu quarto de dormir e a sua sala de estar e, quando o cumprimento da pena o exija, também a sala de refeições e a sala de trabalho ou de estudo. É vulgaríssimo verificar-se em qualquer cadeia, a pretensão dos reclusos em dar à cela um ambiente pessoal e íntimo, rodeando-se de tudo o que lembre a família e a vida exterior e espiritual.”*⁸⁵

Na verdade, as celas da prisão de Hunger em nada têm que ver com as descritas na citação anterior: estas são impessoais e escuras, onde os reclusos, como forma de retaliação, as sujavam e destruíam,

85 PEVSNER, Nikolaus, “Historia de las Tipologías Arquitectónicas”, Barcelona, Gustavo Gili, 1979, página 200

tornando-se, desta forma, mais inóspitas e sem conforto, reflectindo uma vez mais a sua angústia pela situação e injustiça vividas (fig. 108).

Como forma de retaliação às condições e tratamento violento que recebe, bem como para marcar uma posição política, Bobby Sands decide fazer uma greve de fome que o leva à morte, num dos quartos da enfermaria da prisão. Bobby encontra a liberdade e a paz na morte, assumindo assim o papel de mártir.

O filme “One Flew Over the Cuckoo’s Nest”, de Milos Forman (1975), conta a história de um rebelde de 38 anos, McMurphy, que é enviado da prisão para uma instituição psiquiátrica de forma a que lhe seja avaliada a saúde mental. Ao chegar ao hospital, começa a conquistar os seus colegas devido ao seu espírito livre e rebelde, criando uma legião de fiéis seguidores, que tentam desafiar a quase ditadora enfermeira Ratched, uma mulher fria, regrada e sem emoções, como o próprio edifício. O hospital psiquiátrico funciona como uma prisão onde, apesar de albergar pessoas com problemas mentais, algumas são impedidas de sair, tendo que cumprir um determinado tempo até estarem aptas para serem inseridas, novamente, na sociedade. Espacialmente existem algumas semelhanças, embora não tão estritas ou severas. O hospício de “One Flew Over the Cuckoo’s Nest”, caracteriza-se por um edifício onde existem diversos quartos individuais (à semelhança da cela da prisão), onde podem ser encerradas pessoas devido ao seu comportamento ou estado psiquiátrico. Mas a grande parte da acção do filme ocorre num espaço comum, de paredes brancas, marcado por pilares que dão a estrutura ao edifício e janelas de guilhotina protegidas por grades metálicas interiores, que conferem um sentimento de aprisionamento ao espaço, evitando assim a fuga dos doentes (fig. 109 e 112). Este espaço, apesar de amplo e aberto, contém, no seu interior, gradeamentos que permitem a que se subdivida, oferecendo zonas de estar, dormir, comer ou de diversão. Esta subdivisão, através do recurso a grades, permite aos enfermeiros e seguranças do hospício um controlo visual sobre os doentes, estando estes num local reservado e separado por um vidro. Desta maneira,



fig. 109, 110 e 111 - One Flew Over the Cuckoo's Nest (1975)

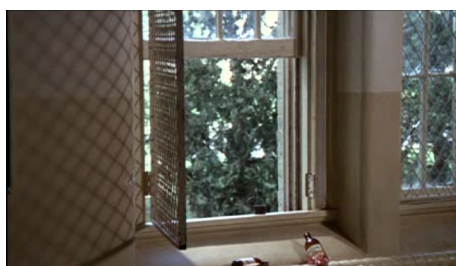


fig. 112, 113 e 114 - One Flew Over the Cuckoo's Nest (1975)

apesar do aspecto limpo e branco e da ausência de decoração ou de mobiliário no espaço, o espaço é dotado de uma certa calma, essencial para quem o vive. Contudo torna-se num espaço asséptico, desconfortável e angustiante, como que de uma prisão se tratasse - uma metáfora também para um laboratório, onde os doentes são as cobaias, e quem lá trabalha os observa por uma janela de vidro, como se de uma experiência se tratasse. Este espaço está ligado a um corredor, com acesso aos quartos individuais, às salas onde se processam os tratamentos de electro-choques e isolamentos e com acesso à porta principal, controlada por seguranças (fig. 110, 111 e 113). Desta forma a zona comum do hospital transmite a angústia que as personagens sentem ao viverem num edifício daquele género, subordinados a uma enfermeira chefe que é a encarnação das emoções que o edifício transmite. Assim, os doentes vêem em McMurphy o papel do salvador, o messias, oferecendo-lhes a liberdade e diminuindo, desta forma, a angústia provocada pela situação em que se encontram.

A janela, neste filme, ganha um carácter algo diferente, como se de uma porta se tratasse. A simbologia, neste caso, é a de providenciar liberdade, visto que não podem fugir pela porta. Assim, a janela transforma-se, não servindo apenas para olhar e contemplar: mas é também um sinónimo de fuga e liberdade, a fronteira e a passagem para um lugar melhor (fig. 114).

McMurphy tem um fim trágico, com a escalada de violência e a tentativa de assassinato da enfermeira Ratched, acaba por ser castigado sofrendo uma terapia de electro-choques que o leva a um estado vegetativo. Um dos seus colegas de hospício asfixia-o até à morte, numa tentativa de eutanásia e McMurphy transforma-se, assim, numa figura que representa a liberdade, um mártir que paga com a vida, oferecendo deste modo aos que ficam vivos uma causa e a vontade de conseguirem a sua liberdade.

o bairro social e a favela - a angústia urbana

“Cidade de Deus” é o nome de uma favela, que dá nome ao filme de Fernando Meireles (2002), e que se situa no município de Jacarepaguá, na zona Oeste do Rio de Janeiro, no Brasil. Esta favela foi originada por um bairro, fundado em 1960 como consequência de uma política do governo para fazer desaparecer as favelas do centro do Rio de Janeiro e reinstalar os seus habitantes nos subúrbios da cidade (fig. 115).

O subúrbio é, por norma, a periferia de uma metrópole ou cidade, em que, geralmente, são oferecidas melhores condições devido à baixa densidade populacional e melhores infra-estruturas possibilitadas pelo aparecimento de meios de transportes rápidos que permitem a polarização da cidade, oferecendo às pessoas uma escolha. Mas nem sempre é assim: por vezes o subúrbio ganha um carácter de exclusão física e social. Claro que este carácter não faz parte da sua definição, mas neste caso das favelas e dos bairros sociais, existe uma tentativa da sociedade para afastar uma parte indesejada do centro económico e social da cidade, afastando assim o problema. A verdade é que, historicamente, sabe-se que este tipo de comportamento leva à segregação social das pessoas que vivem nesse tipo de bairro, transformando-o assim numa entidade independente da restante sociedade. Assim, o bairro, já explorado como despoletador de alegria, quando é segregado para o exterior da cidade, transforma-se num elemento causador de angústia, para quem lá vive e para quem o observa. O bairro social, no caso do filme “Cidade de Deus”, fundado nos anos 60, era um local onde se “despejavam” as pessoas mais necessitadas e vindas das favelas do centro da cidade. Um bairro sem electricidade ou infra-estruturas, onde as ruas ainda são de terra batida, produto das políticas do Rio de Janeiro no início do século XX (fig. 116 e 117), ou seja, o comumente chamado “bairro de lata”, “lugares excluídos da malha urbana formal, quase sempre sem infra-estruturas de saneamento, numa precariedade permanente,

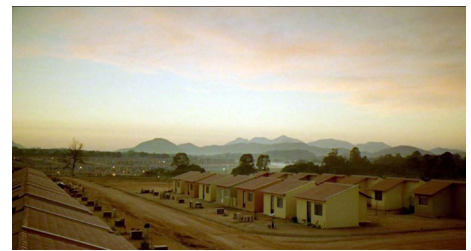


fig. 115, 116 e 117 - Cidade de Deus (2002)



fig. 118, 119 e 120 - Cidade de Deus (2002)



fig. 121 e 122 - Cidade de Deus (2002)

que se experimenta a si mesma, que se reinventa, em processos de tentativa e de erro, longe dos poderes que regulam a cidade.”⁸⁶

*“Lá não tem brisa / Não tem verde-azuis / Não tem frescura nem atrevimento / Lá não figura no mapa / No avesso da montanha, é labirinto / É contra-senha, é cara a tapa [...] Casas sem cor / Ruas de pó, cidade / Que não se pinta / Que é sem vaidade”*⁸⁷

O bairro da Cidade de Deus é uma metáfora para o que se lá passa: um sítio onde existe a esperança, como que um destino final paradisíaco possa acontecer, mas onde a paz e tranquilidade não existem. O bairro é assim o reflexo da sociedade que o habita, o querer ser algo que não é e que lhe é impedido de o ser por não existir escape ou solução. As casas deste bairro são de área reduzida, onde o tamanho não varia consoante o número de pessoas que as habitam, com má qualidade de construção e sem infra-estruturas (água, luz ou electricidade). Quem observa o filme percebe a angústia de quem as habita e de quem tem de assaltar, traficar e matar para poder comer ou ter dinheiro para as coisas básicas do dia-a-dia (fig. 118 e 119).

A Cidade de Deus, com o passar do tempo, vai sofrendo apropriações indevidas (ou não) do espaço que lhe foi cedido, alterando-se e reflectindo o alterar da sociedade que o habita. Isso facilmente se percebe com o passar do tempo, transformando-se, por fenómenos de adição e subtracção, numa favela em tudo parecida com as restantes, onde o crime, toxicodependência, alcoolismo, falta de saneamento, desnutrição e falta de cuidados básicos de saúde imperam (fig. 121 e 122). O nome “favela” originou-se no Morro da Providência, que communmente era chamado de “Morro da Favella”⁸⁸ tendo sido generalizado para as restantes ocupações. “A “favela” significava habitação precária e insalubre, amontoada nas encostas, construída em madeira e argila e com telhados de zinco, mas nem sempre teria a conotação de invasão, isto é, a ocupação da terra era por vezes consentida”⁸⁹. O mesmo aconteceu na Cidade de Deus, bairro real que o cinema mostra ao restante mundo, de forma a que este se aperceba da angústia vivida pelos seus habitantes. A favela da “Cidade

86 UN-Habitat. “State of the World’s Cities 2010/2011” - Cities for All: Bridging the Urban Divide. 2010

87 excerto da letra da canção “Subúrbio” de Chico Buarque

88 PORTUGAL, Catarina, “A urbanização da Pobreza”, Prova Final, FAUP, 2007, página 27

89 idem, ibidem, página 27

de Deus” é um local controlado por quem lá vive e dominado, nas suas diferentes áreas, por traficantes de droga que impõem as suas regras, tornando-se assim, ainda mais, num organismo próprio, independente e ao mesmo tempo dependente da restante cidade, que procura a favela para prestação de mão de obra barata, serviços de economia paralela ou pelo tráfico de droga. O bairro social e a favela transmitem, assim, uma sensação de insegurança para quem a experiencia ou para quem vê o filme, aumentando assim a angústia. O filme trata, assim, de um conflito entre gangues que controlam o tráfico, e entre a sociedade (representada pela polícia corrupta) e a favela.

O bairro social também é apresentado como um despoletador de angústia em “Sangue do meu sangue”, de João Canijo (2011), que conta a história de uma família que mora nos arredores de Lisboa, no bairro de Padre da Cruz. Este bairro e os planos que o realizador mostra, remetem-nos para uma realidade algo semelhante à que existe em “Cidade de Deus”, apesar de não tão extremada. O bairro social, tal como a favela, esconde e alberga a criminalidade, exclusão social e a angústia de quem o habita (fig. 123 e 124). O bairro é usado especialmente nas cenas com percurso de ligação entre situações importantes da narrativa, como um percurso na angústia da vida das personagens (fig. 125). O filme começa, e acaba, com planos do bairro onde se passa a acção, oferecendo a sensação de que o que por lá se passa, por lá fica.



fig. 123, 124 e 125 - Sangue do meu Sangue (2011)

a estrada - a viagem da incerteza

Na sua definição, estrada significa “um caminho geralmente alcatroado ou empedrado que vai de um ponto a outro, onde podem transitar veículos, pessoas ou animais”⁹⁰, mas no sentido figurado ganha um novo carácter: “caminho, meio, modo de proceder para alcançar um fim.”⁹¹

A estrada, no seu sentido figurado e literal, é amplamente explorada no cinema desde o seu início. Já, com certeza, assistimos a um filme em que a estrada toma menor ou maior predominância na narrativa do filme. A presença da estrada torna-se inevitável e ganha diversas simbologias, das quais a mais presente no cinema será o caminho para chegar a algo ou alguém.

*“Uma estrada ou um corredor com uma configuração regular parece que converge lá mais adiante. Isto torna o trajecto visualmente mais dinâmico, porque toda a configuração em cunha parece mais dinâmica que um par de linhas paralelas.”*⁹²

O “convergir lá mais adiante” revela-nos então a noção que a estrada ganha ao unir o ponto onde nos encontramos à dúvida, à incerteza e à curiosidade. O acentuar da perspectiva remete-nos para a curiosidade e para a incerteza da dúvida, levando-nos assim a estados de ansiedade e, consequentemente, muitas vezes, sentimentos de angústia resultantes da ausência de respostas, um aspecto explorado nos filmes de terror e de suspense.

Um exemplo interessante: “Lost Highway” de David Lynch (1997), onde diversas são as cenas de um plano de uma estrada percorrida a alta velocidade, sem qualquer localização ou característica que a permitam distinguir-se de outras, transforma-se assim no arquétipo da estrada, simbolizando o percurso, o caminho e a incerteza da procura de respostas por parte da personagem principal, que é acusado de assassinar a mulher. A estrada, em “Lost Highway”, tem um carácter misterioso devido à ausência de definição e de resposta.

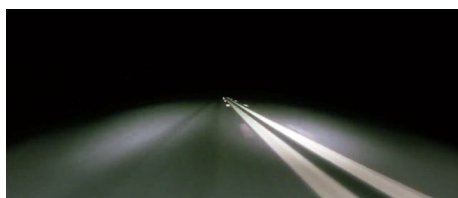


fig. 126 - Lost Highway (1997)

90 in “Dicionário Priberam da Língua Portuguesa Online”, Porto Editora, 2009

91 idem, ibidem

92 ARNHEIM, Rudolf, “A Dinâmica da Forma Arquitectónica”, trad. Wanda Ramos, 1ª ed., Lisboa, Editorial Presença, 1988, página 130

A estrada é um percurso, o caminho para as várias etapas do seu luto, um fio condutor que o leva até à cabana onde encontra o seu superego e, conseqüentemente, as respostas. A estrada ganha um sentido ainda mais misterioso com a linha amarela, que separa as faixas de rodagem e com o esbater desta, tanto lateralmente como no seu horizonte, transformando a estrada num pedaço de alcatrão iluminado pelos faróis do carro, contribuindo assim para o seu mistério e ausência de respostas: um lugar escuro, que leva a lado nenhum mas que por vezes o leva à cabana (local isolado na mente para a obtenção de respostas), um lugar de angústia (fig. 126 e 127).

Vários são os filmes de David Lynch em que este usa a estrada no seu sentido figurativo. Mulholland Drive é uma estrada na parte Este de Santa Mónica, na Califórnia do Sul, e que dá o nome ao filme de 2001 de Lynch. Neste, a estrada é também um elemento essencial, já que é a provocadora, embora passiva, do acidente que salva a vida da personagem principal, já que esta se encontrava sequestrada no carro acidentado, a caminho de uma morte certa. Assim a estrada torna-se quase numa personagem, detentora dos segredos e respostas para o que nela aconteceu, pois é em torno desta que toda a narrativa se desenrola e constrói (fig. 128 e 129).

“The Straight Story”, 1999, também de David Lynch, aborda a estrada como elemento principal para a história, desta vez não apenas como retrato da mente ou como detentora de segredos, mas também para o propósito que esta tem: um elemento físico que liga dois locais. O filme conta a história de um idoso, Alvin Straight, que aos 73 anos decide ir visitar o irmão, com quem tinha cortado relações e já não via há alguns anos. Deste modo, decide fazer uma viagem ao seu encontro, no seu tractor agrícola com um pequeno atrelado (fig. 130). Esta viagem é também a procura dele mesmo, a procura do perdão. Quase como que uma viagem espiritual, em que a estrada assume o papel de caminho, a procura de respostas, o encarnar das incertezas, das não respostas e da conseqüente angústia. A estrada, com todas as suas peripécias - perigos, pessoas, boas situações e más situações - surge como uma metáfora da vida, com as suas angústias e esperanças, onde o destino é um mero acessório (fig. 131).

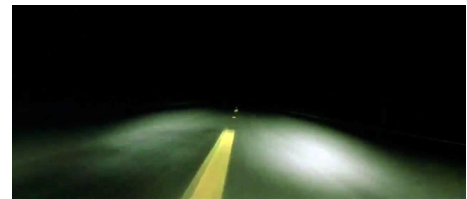


fig. 127 - Lost Highway (1997)



fig. 128 e 129 - Mulholland Dr. (2001)

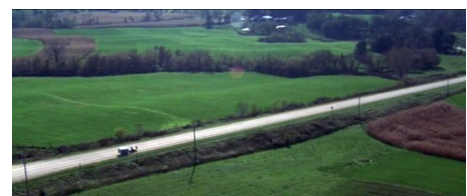


fig. 130, 131 e 132 - The Straight Story (1999)

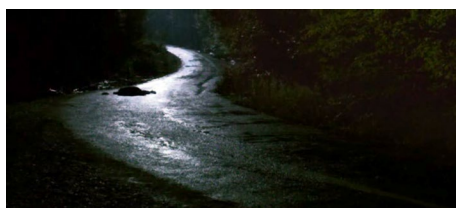


fig. 133 e 134 - Üç Maymun (2008)



fig. 135 - Lost Highway (1997)



fig. 136 - Psycho (1960)



fig. 137 - Pulp Fiction (1994)

Na estrada também se guardam e trocam segredos. É o caso de “Uç Maymun” de Nuri Bilgeceylam, de 2008, Turquia. Filme de carácter “hitchcockiano”, onde o suspense e angústia imperam. Na figura 133 vemos uma estrada onde Servet, acidentalmente, atropela uma pessoa, tornando assim a estrada num local de morte e onde se enterram segredos, despoletando, a angústia. A cena inicial do filme, com uma estrada escura e deserta nos arredores de Bosphorus, dá o mote para a restante narrativa, onde Servet oferece dinheiro a Eyüp, o seu motorista, para assumir as culpas no acidente e de forma a não colocar em causa as suas intenções políticas num futuro próximo. A estrada encarna, neste filme, o papel de local perigoso onde se pode encontrar a morte.

Inúmeros são os filmes em que há planos de automóveis a serem conduzidos por pessoas em desespero ou angústia, que não sabem bem o seu destino. Trata-se de uma situação algo comum no cinema *noir* e de suspense. Em “Psycho”, podemos ver Marion angustiada a conduzir o seu automóvel à noite até que encontra o “Bates Motel” (fig. 136). Esta imagem carregada de simbolismo, e amplamente replicada em outros filmes, leva-nos a que outros realizadores contemporâneos a explorem, oferecendo cargas dramáticas e emocionais diferentes. Um exemplo disso é “Pulp Fiction”, 1994, de Quentin Tarantino, onde Butch, o pugilista, após ter ganho um combate deixando o seu adversário no ringue sem vida, apanha um táxi para fugir (fig. 137). Esta imagem da taxista a conduzi-lo e o modo como a cidade aparece filtrada nos vidros do carro, remetem para um universo de *film noir*, uma tentativa de oferecer e relembrar o modo como a situação era antes explorada, transformando-a e oferecendo assim novas cargas dramáticas.

Através destes vários exemplos, percebe-se que a estrada ganha assim valores simbólicos consideráveis, oferecendo novos paradigmas emocionais ao espectador: tanto a viagem corpórea, como a viagem espiritual ou emocional.

3.2.5. a curiosidade

A curiosidade⁹³ é uma emoção presente em todos os seres humanos e numa boa parte dos animais, em especial os que são dotados de uma maior capacidade cerebral, como os mamíferos. Não é por acaso que existe a expressão popular “a curiosidade matou o gato”. Associamos, assim, a curiosidade a determinados animais que, por um motivo ou outro, são mais curiosos, levando-os por vezes a situações algo perigosas. Mas ao mesmo tempo que a curiosidade nos pode levar a experienciar coisas menos boas, também é responsável pelo querer saber cada vez mais, contribuindo deste modo e no caso dos seres humanos, para um nível superior de auto consciência, cultura e senso comum. É também um mecanismo ligado ao medo: a curiosidade de saber o que se esconde, ou do que poderá acontecer, pode levar-nos a adquirirmos comportamentos de fuga e protecção.

a janela - o “peep hole”

A curiosidade no cinema pode expressar-se em diversas valências ou formas. A janela será a forma mais recorrente e o elemento arquitectónico que melhor representa a curiosidade. A janela liga dois mundos: o exterior e o interior. Apesar da sua função óbvia de fornecer iluminação e ventilação ao edifício, tem uma característica importante, funciona como um quadro, foto ou pintura, que enquadra e demarca determinada imagem, paisagem ou situação. A janela marca, assim, o espaço onde se encontra, oferecendo-lhe um novo significado.

*“As janelas servem para algo mais que para a luz ou ar penetrem por elas. O modo como se colocam num muro afecta a nossa compreensão de toda a casa, confirmando e contribuindo a dar sentido à ordem estabelecida ou a negá-la quando haja justificação.”*⁹⁴

93 Tendência para averiguar ou ver, desejo indiscreto de saber in “Dicionário Priberam da Língua Portuguesa Online”, Priberam, 2009

94 MOORE, Charles, “La Casa: Forma y Diseño”, 5ª ed, Gustavo Gili, 1985, página 198

O que vai para além dos limites estabelecidos pela caixilharia da janela é uma incógnita, e é com base na dúvida que a curiosidade surge e nos leva a querer ver mais. Por outro lado, a janela não estabelece apenas uma visão unidireccional, mas sim bidireccional, ou seja, não é apenas o que se vê de dentro para fora, mas também interessa o que se vê de fora para dentro. Isto aplica-se não apenas à janela, mas a quem olha através dela e à intencionalidade do olhar, transformando a janela num *peep hole*, num ecrã ou tela em que vemos realidades e projectamos outras.

Introduz-se o termo *peep hole*, não apenas no sentido pervertido ou sexual, mas tentando oferecer à janela, uma maior abrangência no seu significado, ou seja, no sentido em que esta oferece a capacidade de, se quisermos, podermos olhar indiscretamente para determinada situação ou para a casa de alguém. Neste sentido passamos a ser *voyeurs*. Este *voyeurismo*, que normalmente está associado, na sua definição, a uma curiosidade patológica por tudo o que é privado ou íntimo, mas que aqui ganha um significado mais lato. Assim, quando vamos ao cinema, observamos por uma “janela” (um enquadramento específico) o que nos é oferecido e que, por vezes, aumenta a nossa curiosidade, e onde podemos encontrar segundos enquadramentos ao observarmos outras janelas na grande tela, ocorrendo assim um fenómeno interessante de estratificação visual, onde a janela se observa por outra janela.

Em “Rear Window” de Alfred Hitchcock, de 1954, este tema é amplamente abordado e explorado, sendo a sua tradução “Janela Indiscreta” consistente com o que foi descrito. O filme conta a história de L.B. Jefferies, que devido a uma fractura na perna está confinado a uma cadeira de rodas. Para passar o tempo, observa, com ajuda de uns binóculos, os seus vizinhos pela janela das traseiras da sua sala, num apartamento na 10th Street, em Nova Iorque (fig. 138). A atenção dele recai sobre um dos seus vizinhos, Lars Thorwald, que, supostamente, assassinou a sua esposa.

Este filme lida com o *voyeurismo* de uma forma bastante peculiar, pelo facto de que a personagem principal é um repórter fotográfico (à semelhança de Blowup de Michelangelo Antonioni). A profissão



fig. 138 e 139 - Rear Window (1954)



fig. 140, 141, 142, 143 e 144 - Rear Window (1954)

exercida pela personagem principal contribuí para uma maior tensão entre o observar e o ser observado.

Hitchcock, com este filme, criou um cenário em tudo meticuloso e de um pormenor incrível, que levou 6 semanas a ser construído, e que tem todos os ingredientes necessários para retratar realisticamente as traseiras de um bairro nova iorquino (fig. 139). “Fechado quase inteiramente por edifícios, o espaço não se liga a mais nada da cidade - excepto a rua, que é a definição por si da ligação a tudo o resto. Apesar de localizado no meio de Nova Iorque, o pátio é um lugar à parte, uma paisagem calma e isolada que só é partilhada pelas pessoas que o observam.”⁹⁵

O cenário, um dos maiores construído pelos estúdios da Paramount, encontrava-se no maior estúdio da empresa, Stage 18, e continha jardins, ruas e carros e, ao todo, os edifícios continham 31 apartamentos, dos quais 12 estavam completamente mobilados.

“Os inquilinos nunca se encontram, excepto para uma curta troca de palavras entre a escultora e o vendedor no início do filme, no qual ele grosseiramente termina: “Why don’t you shut up?”⁹⁶ Apesar dos inquilinos terem amigos exteriores, “continuam estranhos uns com os outros.”⁹⁷ O bloco sintetiza o que de melhor e pior tem uma cidade como Nova Iorque. A sociedade nova iorquina sobrevive da imagem e da aparência, da rapidez e da impessoalidade, sendo que isso se reflecte no bloco e no modo como realizador o mostra: impessoal, distante, através de uma lente e de um vidro onde a única característica distintiva de cada apartamento é a cor das paredes de fundo. As pessoas que compõem a cidade são como esta: frias, distantes, sem qualquer tipo de relacionamento. O bloco torna-se assim no reflexo e na síntese social da cidade em que está inserido.

Os vizinhos de Jefferies são uma amalgama espelhada dos diversos estratos sociais e profissões da cidade de Nova Iorque: uma escultora (fig. 140), um compositor de música (fig. 141), uma jovem bailarina (fig. 142), um recém casado (fig. 143), a mulher solteira que anseia pelo amor (fig. 144), o casal e o seu cão (fig. 145), o caixeiro viajante e a sua esposa inválida sob o qual caiem as suspeitas (fig. 146), e

95 SANDERS, James, “Celluloid Skyline”, 2ª Edição. Miami. EUA. Alfred A. Knopf. 2001. página

96 PALASMAA, Juhani, “The Architecture of Image – Existential space in cinema”, Rakennustieto, Helsinki, 2007, página 148

97 JACOBS, Steven, “The Wrong House: The Architecture of Alfred Hitchcock”, 010 Publishers, Rotterdam, 2007, página 285

a personagem principal que pontualmente recebe a visita da sua amada, Lisa Fremont, interpretada por Grace Kelly (fig. 147). Cada vizinho tem o seu apartamento e correspondente janela (ou janelas), que Jefferies vai observando, saltando de apartamento em apartamento. “Hitchcock sente que, devido ao facto de que Jefferies salta em torno dos diversos apartamentos, a cor das paredes destes, tal como a cor dos seus armários, vai orientar os espectadores mais rapidamente”⁹⁸. A orientação torna-se, assim, importante ao ajudar o espectador a ganhar a percepção espacial que vai fazer com que este se prenda ao filme, instigando assim a curiosidade pelo final, e tentando perceber assim se realmente o que Jeffries viu filtrado pelas janelas é verdade ou não, ou seja, se o seu vizinho Lars realmente assassinou a sua esposa.

“A emoção é um ingrediente essencial para o suspense”⁹⁹, escreveu Hitchcock. Ele, sem dúvida, foi dos poucos a saber usar a emoção e dotar objectos de carácter emocional, ou usar a carga emocional que estes possuem, ou de contrariar a que julgávamos ser de determinado objecto, para exacerbar a emoção pretendida. Em “Rear Window” o autor aumentou o carácter emocional da janela, ou seja, deu a entender que a janela é muito mais do que aquilo para que foi desenhada. Segundo Pallasmaa, “a narrativa lógica do filme, as mensagens de arquitectura, a caracterização dos papéis, atmosferas e dicas secretas, ângulos de câmara e as composições do filmado, espaço e detalhes da imagem, palavras e música, constituem um mosaico que constrói o suspense com a infalibilidade de um geometrista.”¹⁰⁰ A janela constitui, assim, parte essencial do mosaico, onde a estratificação composta pela ‘janela’ que é a tela do cinema, a janela de Jefferies e as janelas dos seus vizinhos aumentam a profundidade e a complexidade do que se vê, aumentando assim a curiosidade e a carga dramática e emocional. É pela janela que tudo se vê e tudo acontece, sendo na janela, também, que o desfecho do filme acontece com a tentativa de assassinato de Jefferies perpetrada pelo seu vizinho (fig. 149).

O edifício anexo, que Jefferies observa tão atentamente ao longo de todo o filme, funciona como um mosaico (fig. 148). Uma televisão



fig. 145, 146, 147, 148 e 149 - Rear Window (1954)

98 PALASMAA, Juhani, “The Architecture of Image – Existential space in cinema”, Rakennustieto, Helsinki, 2007, página 149

99 JACOBS, Steven, “The Wrong House: The Architecture of Alfred Hitchcock”, 010 Publishers, Rotterdam, 2007, página 285

100 PALASMAA, Juhani, “The Architecture of Image – Existential space in cinema”, Rakennustieto, Helsinki, 2007, página 152

gigante dividida em que, “espreitar para os apartamentos através da grande ocular do fotógrafo, ou dos seus binóculos, é um pouco como mudar de canal com o controlo remoto”¹⁰¹, então “a arquitectura transforma-se assim num instrumento de contemplação, um tipo de câmara obscura numa escala urbana.”¹⁰²



fig. 150, 151 e 152 - Playtime (1967)

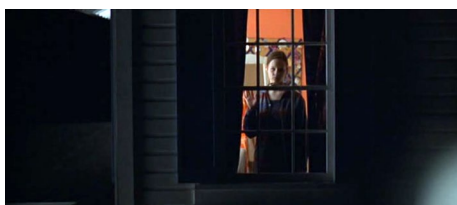
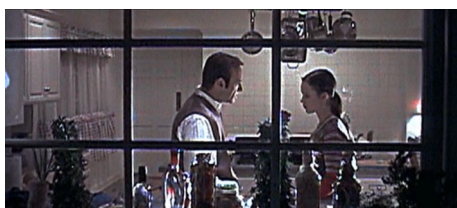


fig. 153 e 154 - American Beauty (1999)

Em “Playtime”, de Jacques Tati, encontramos uma cena em que a janela funciona também como *peep hole*, ou melhor, como uma montra que oferece, às pessoas que passam na rua, a vida de quem mora por detrás do vidro (fig. 150 e 151).

Hulot, a personagem principal do filme, visita um amigo que mora num apartamento num edifício novo de aspecto modernista, sóbrio, cuidado, e onde abundam elementos metálicos e vidro. O facto deste apartamento ter grandes aberturas envidraçadas, e de se encontrar no rés do chão do edifício, permite que a casa seja um palco para o público: os transeuntes que por ali passam (fig. 152). Tati obriga, assim, o espectador a ver o que acontece nos apartamentos, onde o som e os diálogos são negados ao espectador, ouvindo-se apenas o ruído da rua. Transforma os espectadores, em autênticos *voyeurs*.

*“As janelas são os frágeis olhos da casa, que observam o mundo e inspeccionam visitantes. Uma janela partida é uma visão desagradável, decorrente de uma associação inconsciente a um olho violado. Os polarizados e escurecidos painéis da janela de edifícios contemporâneos são casas cegas por alguma horrível e contagiosa doença; eles também são olhos maliciosos que, secretamente, até controlam os próprios habitantes.”*¹⁰³

A janela, com a sua capacidade de oferecer transparência, permite que o tema *voyeur* seja abordado em inúmeros filmes. Em “American Beauty” (que se encontra, também, explorado na vergonha), de Sam Mendes, é abordada a curiosidade e o *voyeurismo*, com alguma frequência, ao longo do filme (fig. 153). Nele, uma das personagens, Ricky, que filma constantemente a sua vizinha, Jane, através da janela do seu quarto (devido à proximidade entre as casas de ambos), assume o papel de *voyeur* com o seu olhar indiscreto sobre a vida

101 JACOBS, Steven, “The Wrong House: The Architecture of Alfred Hitchcock”, 010 Publishers, Rotterdam, 2007, página 286

102 idem, ibidem

103 PALLASMAA, Juhani, “The Embodied Image - Imagination and Imagery in Architecture”, John Wiley & Sons Ltd, London, 2011, páginas 130

e espaços alheios. Ao assumir este seu lado perante Jane, iniciam um jogo de sedução filtrado pela janela, que se transforma, desta forma, num mediador platónico, podem ver-se mas não se podem tocar (fig. 154 e 155). A janela, neste filme, aparece também como filtro da vergonha e da angústia, onde o pai homofóbico de Ricky julga ver algo que não existe, ou seja, uma relação entre o seu filho e o pai de Jane. A janela funciona como barreira, pois ao enquadrar determinados planos, esconde o restante, e deixa que a imaginação e o olhar de quem vê complete uma versão alternativa da história. Torna-se, assim, na janela do proibido, do sexual e, muitas vezes, no reflexo dos maiores medos de quem a observa, espelhando a mente de quem a vê (fig. 156).

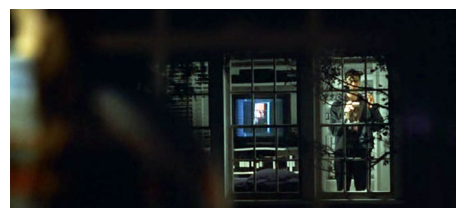


fig. 155 e 156 - American Beauty (1999)

“4 noites com Anna - Cztery noce z Anna”, de 2008, de Jerzy Skolimowski, é um filme polaco que retrata o *voyeur* e a obsessão de uma forma poética e algo inocente. Trata-se da história de Okrasa, que é quase incapaz de se exprimir: um sociopata que um dia assiste a uma violação. A vítima, Anna, incapaz de o reconhecer como inocente, deixa que ele assuma a culpa em tribunal. Ao ser libertado, começa a trabalhar num crematório e a perseguir Anna. Como mora perto dela, observa-a constantemente através da janela do seu quarto, chegando mesmo a entrar dentro do quarto dela para a ajudar com os trabalhos domésticos, sem ela saber, durante quatro noites. Após ser descoberto, vai novamente preso e, ao regressar, descobre que tudo mudou e a janela de Anna, que outrora era o seu ecrã favorito, havia desaparecido (fig. 157, 158 e 159).



fig. 157, 158 e 159 - Cztery noce z Anna (2008)

Este filme sintetiza a janela como *peep hole*, a janela que obsessivamente transmite o que ele quer ver, noite após noite. A alienação de Okrasa é transmitida pelo realizador ao usar cenas nocturnas, em que, na escuridão, só é possível ver a janela iluminada de Anna, aumentando assim a carga dramática e também o carácter obsessivo de Okrasa como se mais nada existisse no mundo. A curiosidade vai-se tornando, noite após noite, cada vez maior, chegando ao ponto de alterar a pequena janela de madeira trocando-a por uma nova janela: moderna, de caixilharia simples em alumínio branco, permitindo



fig. 160 - Lost Highway (1997)



fig. 161, 162, 163 e 164 - Blowup (1966)

assim que o contacto aumente, diluindo a barreira entre ele e o objecto do seu desejo.

Em “Lost Highway” (1997) de David Lynch, a alusão da janela também existe mas sob a forma de um televisor. No início do filme o casal recebe um vídeo anónimo, do interior da sua casa. O televisor transforma-se, assim, numa janela em que os habitantes da casa vêem o seu espaço e a sua intimidade ser invadida e filmada. Uma metáfora de efeito *matryoshka*, à boa maneira de Lynch: o filme dentro do filme e a casa dentro da casa, espelham o espelhar da mente do habitante (fig. 160).

“Blowup”, 1966, de Michelangelo Antonioni, trata da curiosidade como tema principal, e conta a história de um fotógrafo profissional que vive encantado e asoberbado com moda, boémia, música e sexo fácil. A profissão da personagem principal, tal como em “Rear Window”, aumenta o factor curiosidade e tensão entre o olhar e ser olhado. Portanto, através da sua câmara, tenta despir segredos e revelar respostas.

É num jardim publico que repara numa mulher, que se encontra acompanhada com um homem, e decide tirar fotos apesar de não ter autorização. À medida que a história avança, percebe-se o carácter curioso da personagem que desvenda o assassinato do homem (que a acompanhava) com o revelar e ampliar das fotos que tirou no momento (fig. 161). Neste filme, interessa reparar no apartamento onde ele trabalha e mora: uma mistura de estúdio fotográfico com um *loft*, em que abundam os percursos e diferentes espaços de estar, dando consistência à personagem principal. Assim, a casa tem um espaço comum que é o estúdio a uma cota baixa e a parte mais íntima e privada num piso superior, em *mezzanine* e com uma janela ampla que permite observar o que no piso inferior acontece (fig. 162). O espaço onde ele habita dá consistência ao carácter emocional e psicológico da personagem, onde as superfícies envidraçadas sob a forma de janela funcionam como um paralelismo à câmara de fotografar que transporta a toda a hora. O tentar reter a realidade através de um filtro aumenta a curiosidade de quem o vê. O *voyeurismo* é também percebido quando ele descobre a traição da

sua namorada com outro homem, ao observar o casal a fazer sexo através de um vidro que separa o quarto dela do corredor onde ele se encontra, roubando assim privacidade ao espaço (fig. 164). O próprio fim do filme, em que não se percebe se, realmente, houve um assassinato ou não, e a ausência de respostas tanto para a personagem principal como para o espectador, fazem com que o filme se torne numa incógnita, uma insatisfação para quem o vê, deixando-nos presos à curiosidade de qual seriam as motivações do sucedido.

3.2.6. a vergonha

A vergonha¹⁰⁴ define-se como sendo uma emoção, ou um estado psicológico, que pode controlar, social, política ou moralmente os comportamentos das pessoas. Existem, assim, vários tipos de vergonha consoante os motivos que a provocam: a sociedade, a culpa, o embaraço, o trauma, a religião e até por nós próprios.

o motel - o esconderijo na vergonha

No cinema, a vergonha é explorada nas suas várias vertentes, existindo um espaço que é frequentemente utilizado e onde as personagens se refugiam para esconder a sua vergonha: o motel.

O típico motel americano é um conceito bastante difundido nos anos 90, e que ainda hoje marca a sua presença em muitos filmes de suspense, drama e terror. À semelhança da cabana, o motel está intimamente ligado à estrada, sendo a sua função, à semelhança do hotel, albergar temporariamente pessoas que, estando num percurso longo, pretendem descansar e continuar a sua viagem no dia seguinte pois, o seu desenho, semelhante ao de um quarto de hotel, não permite a que este seja um substituto da casa.

Há uma ligação óbvia entre o aparecimento dos motéis e as sociedades obcecadas com a velocidade, automóveis e dinheiro. Sendo a sociedade americana o expoente máximo do capitalismo, faz sentido que tenha sido ela a responsável pela disseminação de tal tipo de equipamento, devido ao seu tamanho considerável enquanto país, e à consequente distância entre cidades; o motel americano faz sentido na sua origem. “Com origem nos parques de campismo turísticos e nos locais de estacionamento de pesados de mercadorias, os motéis desenvolveram-se em dois tipos de cabines funcionais em linha, que dão a impressão minimal da vivência doméstica e caseira.”¹⁰⁵

O motel, com o passar do tempo, ganhou outros sentidos e novos paradigmas funcionais e emocionais. Este permite encontros

104 pudor, pejo, opróbrio, rubor das faces causado pelo pejo, timidez, embaraço, acanhamento, receio de desonra in “Dicionário Priberam da Língua Portuguesa Online”, Priberam, 2009

105 JACOBS, Steven, “The Wrong House: The Architecture of Alfred Hitchcock”, 010 Publishers, Rotterdam, 2007, página 122

amorosos fugazes e proibidos, ao mesmo tempo que fornece esconderijo a fugitivos. A motivação que, nestes casos, leva a que este seja utilizado nesse sentido, é a vergonha social ou a culpa: Esta leva as pessoas a procurar, ou utilizar, um espaço que as esconda do resto da sociedade. O motel é assim um substituto da casa, de onde a personagem foge, o encarnar de uma nova etapa da vida ou o reflexo da vergonha que se sente.

No filme “Psycho”, durante uma tempestade, Marion, que fugia com dinheiro do seu patrão ao encontro do seu amado, encontra, ao conduzir o seu novo automóvel na auto estrada que liga Phoenix à California, um sinal néon que indica “Bates Motel – Vacancy”. Ao chegar depara com a recepção vazia e, no topo da colina, a famosa Mansão Bates. O motel, com a sua configuração em L com 12 quartos sucessivos, apresenta-se-nos como um espaço algo escondido, vazio, perdido no espaço e tempo. É neste “universo paralelo” que Marion se sente segura para passar a noite e evitar ser descoberta, escondendo a sua vergonha no motel, facto reconhecido pela própria personagem no filme: “nos últimos dois dias estive em tantos hotéis que os meus olhos estão enublados com luzes néon, mas este é o primeiro lugar que parece que está escondido do mundo”¹⁰⁶ (fig. 165).

É neste universo paralelo que Marion encontra conforto e se sente à vontade. O motel em “Psycho”, para além do objectivo que tem em acolher a personagem envergonhada e embaraçada pelos seus actos, tem a função de assustar e ajudar a dar um ambiente sinistro ao filme. O facto do motel estar vazio que sugere medo e angústia (causadas pela solidão), bem como o facto de ser estratificado visualmente, torna-o num lugar que pode oferecer protecção mas que, ao mesmo tempo, nele tudo pode acontecer pelo facto de estar “escondido do mundo”. O quarto do motel tem mobília sem carácter especial e que permita distingui-lo de outros motéis ou hotéis: “uma cama, uma mesa de cabeceira com um candeeiro, um armário, um espelho, uma escrivaninha pequena com uma cadeira, cortinas com um padrão às riscas”¹⁰⁷ (fig. 166). Esta aparente normalidade, e ausência de características, mostra e explica a intencionalidade de um quarto de hotel ou motel: efémero e rápido, com o essencial para uma curta



fig. 165, 166, 167 e 168 - Psycho (1960)

¹⁰⁶ JACOBS, Steven, “The Wrong House: The Architecture of Alfred Hitchcock”, 010 Publishers, Rotterdam, 2007, página 121

¹⁰⁷ JACOBS, Steven, “The Wrong House: The Architecture of Alfred Hitchcock”, 010 Publishers, Rotterdam, 2007, página 125



fig. 169 e 170 - Psycho (1960)

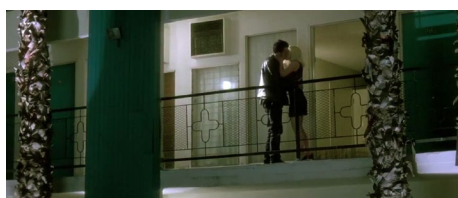


fig. 171, 172, 173 e 174 - Lost Highway (1997)

estadia de tempo, eficaz para a fuga ou para um possível e fugaz encontro amoroso.

O voyeurismo é também introduzido neste filme através do *peep hole* que Norman Bates tem entre o seu escritório e o quarto de Marion (fig. 169). Exacerba-se assim o quarto do motel como um lugar de aprisionamento e observação de quem o habita. O Bates Motel é, também, sinónimo de morte e de fim de percurso na estrada da vida que ela tentava, erráticamente, percorrer. Percurso que foi brutalmente interrompido com o assassinato mais conhecido da história do cinema mundial, onde Marion é esfaqueada enquanto toma banho (fig. 170).

Em “Lost Highway”, de David Lynch, existem várias referências a diferentes motéis que, provavelmente, no universo de Lynch, se poderão tratar do mesmo, mas que, se vão modificando ao longo do filme, tornando-se mais complexos e completos, culminando no “Lost Highway Motel” onde a personagem principal, Fred, percebe o porquê e a motivação de ter assassinado a sua esposa. Ao longo do filme, o motel é utilizado para encontros amorosos e sexo fugaz entre a personagem principal e a sua suposta mulher (ou a imagem da sua mulher).

O motel começa por ser um simples motel americano, de quartos sucessivos e independentes, com acesso directo à rua e estacionamento para o carro em frente da porta (fig. 171). Entre planos próximos e de cor quente, apenas se percebe que o quarto é dotado de uma cama e um candeeiro colocado numa estante em frente da janela. Com o avançar do tempo e dos encontros entre os dois, os motéis vão mudando e a noção espacial que temos deles também. Um paralelismo entre o aprofundamento da relação e da noção espacial é assim estabelecido. O segundo motel do filme é um motel de dimensões maiores, com acesso em galeria exterior, do qual não conseguimos penetrar sequer no seu interior (fig. 172). O terceiro e último motel a surgir no filme é o “Lost Highway Motel”, onde a personagem percebe a traição da sua esposa com outro homem (fig. 173 e 174). Este tem uma distribuição diferente, com um corredor central que distribui para os diferentes quartos, estes compostos

por uma cama, mesa de cabeceira e com uma janela, como tantos outros. Assim, ao longo do filme, vamos percebendo a história e, conseqüentemente, o motel: lugar escondido na mente e no espaço, lugar para as personagens esconderem a sua vergonha e os seus actos socialmente condenáveis.

Em “American Beauty”, de Sam Mendes, existe também referência ao motel como um lugar perdido onde os encontros sexuais e extra conjugais acontecem. Carolyn Burnham, agente imobiliária, traí o seu marido, Lester, com o seu “guru” profissional após um almoço de negócios. O motel, novamente arquétipo do motel americano, em más condições, de dois pisos e com acesso em galeria no primeiro andar, permite aos seus utilizadores o estacionar à porta do quarto (fig. 175 e 176). Do seu interior apenas vemos um plano mas percebemos novamente a simplicidade e ausência de carácter e de elementos (a ausência de elementos decorativos ou funcionais revelam, uma vez mais, o carácter efêmero do uso que um quarto de motel pode ter), onde apenas se repara numa cama de casal em madeira com duas mesas de cabeceira, cada uma com o seu candeeiro, e com um quadro na parede.

Também neste filme nos deparamos com as traseiras do edifício, local escolhido e preferencial para fazer e acontecer as coisas que mais nos envergonhamos. Neste caso, Lester encontra-se com o seu vizinho para lhe comprar marijuana e poderem estar os dois a conversar enquanto fumam, escondidos e longe dos olhares de reprovação da sociedade (fig. 177).

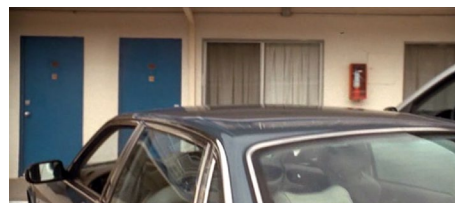


fig. 175 e 176 - American Beauty (1999)

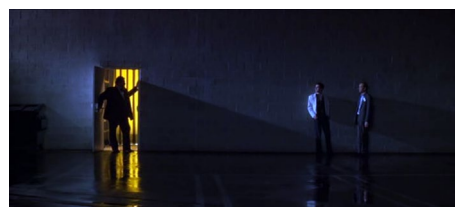


fig. 177 - American Beauty (1999)

3.2.7. o espanto

O espanto¹⁰⁸, no cinema, tal como na arquitectura, pode revelar-se e surgir por inúmeras razões: a surpresa, o agrado ou até mesmo o medo. Assim, ao entrarmos e observarmos um edifício que nos toque particularmente pela sua forma, escala ou atmosfera, podemos sentir espantados.

O filme “Playtime” de Jacques Tati (1967), é o perfeito exemplo do espanto e de como a arquitectura num filme serve para caracterizar, exaltar e satirizar uma época ou situação. O filme é resumido por Tati como “um grupo de turistas estrangeiros vem visitar Paris. Ao chegar a Orly, encontram-se por assim dizer no mesmo aeroporto que haviam deixado em Munique, Londres ou Nova Iorque. Tomam os mesmos autocarros que em Roma ou em Hamburgo e chegam a uma auto-estrada cercada por postes de iluminação e prédios idênticos aos das suas cidades.”¹⁰⁹

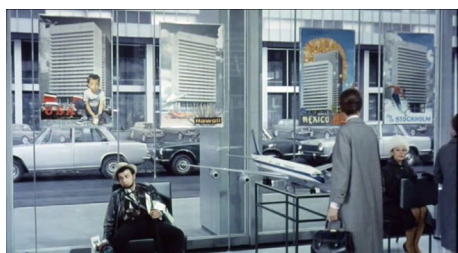


fig. 178, 179, 180 e 181 - Playtime (1967)

Esta descrição, feita pelo autor do filme, faz denotar de imediato uma certa vontade de satirizar o movimento moderno, em que tudo parece igual, quer nos encontremos em Paris ou em Roma. Mas, também, revela uma certa ambiguidade espacial, mostrando assim, para ele, a uniformidade do tratamento do espaço no movimento moderno. No início do filme denota-se uma incerteza e confusão sobre que tipo de espaço se observa: se um aeroporto, se um hospital ou outro edifício de carácter público (fig. 178 e 179). Transmite-se a ideia de que, sem dúvida, será um equipamento, mas sem perceber completamente a sua função. Esta ambiguidade sobre o local, ou tipo de espaço que se experiencia, está patente ao longo de todo o filme em planos de cartazes publicitários, onde todos mostram um edifício modernista, em tudo igual aos do filme, mas que muda algumas características de forma a que se perceba a cidade que pretende publicitar (fig. 180 e 181). O próprio Tati, numa entrevista declara: “Eu acho a uniformidade desagradável. Actualmente sinto sempre que estou sentado na mesma cadeira. Enquanto sentado numa *brasserie* nos Campos Elísios, sinto-me como se fosse um aeroporto,

108 Impressão forte causada por coisa que inesperada e repentinamente nos dá grande medo, assombro, pasmo, maravilha, surpresa, consternação in “Dicionário Priberam da Língua Portuguesa Online”, Priberam, 2009

109 PENZ, François in RODRIGUES, António dir., “Cinema e Arquitectura”, Cinemateca Portuguesa, Lisboa, 1999, página 142

nunca ninguém sabe se estamos numa mercearia ou numa farmácia. Quando eu era pequeno, costumava ir à charcutaria com a minha avó, existiam azulejos no chão e serradura, e a mercearia cheirava a pimenta e carvalho.”¹¹⁰

O cenário para o filme, de grande escala, foi construído nos arredores de Paris, perto de Vincennes, em 1965, e auxiliado pelo arquitecto e cenógrafo Eugène Roman. Pouco tempo depois foi demolido, não tendo sido aproveitado como Tati pretendia (fig. 182).

A cidade de Paris sintetiza-se nos arredores, sendo reduzida ao movimento moderno, à senhora que vende flores na esquina e aos nomes de locais como “Champs Elysées” ou “Hôtel de Ville” nas placas dos autocarros (fig. 183). A cidade turística é reduzida, bem como o papel do turista principal, Hulot, que aparece novamente nos filmes de Tati, mas, desta vez, com uma proeminência menor. Este assumindo o papel, não do turista espantado e admirado com tudo o que vê, mas como a pessoa que, sendo parisiense, se sente confusa com toda a novidade presente naquele tipo de arquitectura, no excesso tecnológico, nos reflexos e uso excessivo de vidro, que o confunde e onde por vezes não consegue perceber e distinguir o exterior do interior (fig. 184). O vidro e o reflexo tornam-se assim num factor importante e que marca o filme profundamente. O vidro transforma-se no representante supremo do modernismo, onde serve para aumentar a ambiguidade e a confusão dos espaços. Este é usado para reflexos que permitem espelhar a cidade antiga: frequentemente observamos o reflexo da Torre Eiffel, do Arco do Triunfo ou do Sacré Coeur (fig. 185 e 186). O vidro presente nas janelas permite a transparência e faz com que se torne num elemento que despoleta a curiosidade. O *voyeurismo* presente no filme é também óbvio e explorado no capítulo da curiosidade. O uso de materiais metálicos, de tons neutros, permite, que qualquer elemento colorido se torne mais importante, oferecendo-lhe assim um maior destaque. O som torna-se importante também para oferecer coerência a todos os restantes elementos apresentados, pois “o som reforça os ecos, as ressonâncias metálicas e, finalmente, é uma maneira acrescentada para Tati definir um espaço, e neste caso



fig. 182, 183, 184, 185 e 186 - Playtime (1967)

¹¹⁰ PENZ, François, “Architecture in the Films of Jacques Tati” in PENZ, François & THOMAS, Maureen, “Cinema & Architecture: Méliès, Mallet-Stevens, Multimédia”, British Film Institute, London, 1997, página 66



fig. 187 e 188 - Playtime (1967)

é um outro atributo para o espectador sentir que o espaço onde está não é confortável, ligeiramente hostil, não apenas visualmente mas acusticamente.”¹¹¹

Percebe-se, ao longo do filme o espanto e o desconforto do realizador, através das reacções das personagens perante determinados espaços, o aparecer de um novo estilo de vida e consequentemente de desenhar a arquitectura. Isto está também presente na cena em que os turistas vão jantar ao novo restaurante, local boémio, que representa também o modo de vida que a sociedade opta, a diversão e suas fragilidades (fig. 188). A sátira típica de Tati também aparece com o colapso dos materiais do restaurante, metáfora para o colapso social e decaimento da sociedade, onde, à medida que a diversão aumenta, o estado de degradação do restaurante também.

Estas características tornam este filme numa crítica aos tempos modernos, em que o espanto pela cidade moderna, e o esconder a cidade antiga, são os ingredientes essenciais para a criação de mais um belo exemplo de como a arquitectura e o cinema co-habitam e dependem. Tati é, assim, um “analista, um crítico de arquitectura moderna e um humorista observador do seu tempo, que nos oferece um bom exemplo de como uma visão arquitectónica, reinterpretada através dos olhos de um realizador, no qual o filme representa um espelho para arquitectos que conseguem ver edifícios e cidades reinventadas no ecrã. Apesar de que em muitos casos, podem não gostar.”¹¹²

111 PENZ, François, “Architecture in the Films of Jacques Tati” in PENZ, François & THOMAS, Maureen, “Cinema & Architecture: Méliès, Mallet-Stevens, Multimédia”, British Film Institute, London, 1997, página 66

112 idem, ibidem, página 68

3.2.8. o conforto, a calma e o desconforto

O objectivo primordial e ancestral da arquitectura foi, e sempre será, o de fornecer abrigo aos seres humanos. Com o evoluir do ser humano e da sociedade, de técnicas construtivas e materiais, e com o explorar de novos locais e hipóteses, a arquitectura passou a oferecer-nos, além do abrigo que tanto necessitamos, o conforto¹¹³.

O conforto que sentimos ao chegar a casa e adormecer no nosso quarto, o conforto que temos no jardim público ou no de nossa casa, o conforto ao fugir do caos citadino e encontrar um espaço em casa ou fora dela, ou, simplesmente, o observar o mar sentados num qualquer banco público observando a paisagem. Todas estas situações oferecem uma calma e conforto ao ser humano, providenciadas e mediadas pela arquitectura. O conforto que, actualmente, a arquitectura oferece, não se cinge ao conforto dentro de casa: cada vez mais a arquitectura se preocupa com o conforto nos interstícios deixados pelo construído, com o espaço público exterior.

É sobre estes espaços que se pretende demonstrar o interesse da arquitectura no oferecer conforto ou no provocar calma, que o ser humano tanto necessita. Este é, também, um tema importante e bastante focado no cinema, especialmente quando a acção acontece em grandes cidades. É normal e recorrente que, quando assistimos a um filme passado em Nova Iorque, as personagens por vezes tenham a necessidade de encontrar espaços longe do caos, do trânsito e do barulho.

113 bem-estar, consolação, comodidade, conchego, serenidade e vagar, tranquilidade, quietação in “Dicionário Priberam da Língua Portuguesa Online”, Priberam, 2009

o topo do edifício - o quarto ao ar livre

*“Os topos dos edifícios têm sido a resposta comum dos nova iorquinos ao terraço da penthouse. Com os lofts ou os apartamentos como casas geminadas, o topo do edifício inabitado representa o lugar descoberto, ao invés de desenhado, uma improvisação urbana através da qual inúmeros nova iorquinos tiram vantagem do facto de que, desde o início de 1830 [...] a maioria dos edifícios residenciais nova iorquinos tinham telhados planos. O resultado tem sido uma paisagem etérea, menos pitoresca talvez do que as chaminés londrinas ou os telhados de ardósia parisienses, mas cujas superfícies horizontais, essenciais, podem acomodar todo o tipo de busca humana e ser, com efeito, uma série de quartos ao ar livre”*¹¹⁴

É recorrente assistirmos ao uso do topo do edifício como um lugar onde as pessoas encontram calma, paz de espírito e algum conforto, um pouco à semelhança de um quarto onde encontramos refúgio e abrigo. Esta perspectiva nova iorquina da procura de espaços que ofereçam conforto e calma é explorada pelo realizador, que mais sintetiza Nova Iorque nos seus filmes e nele mesmo, Woody Allen.

Woody Allen tem uma relação muito próxima com a sua cidade, dificilmente vive sem ela e dificilmente sai dela, uma característica que se reflecte em muitas das suas personagens que interpreta, e que têm sempre um pouco de autobiográfico. Em “Annie Hall” interpreta o papel de Alvin Singer, um comediante nova iorquino de origem judaica, apaixonado pela cidade onde vive, sociopata, arrogante intelectual e eterno insatisfeito com a vida. O filme narra a história de um dos amores da sua vida, Annie, interpretada por Diane Keaton.

O retrato da sua casa de infância é peculiar. O edifício que habitava estava sob uma montanha russa do parque de diversões de Brooklyn que foi construída, posteriormente à construção deste. Um lugar desconfortável para viver, apesar de, no filme, a memória deste seja usada para a obtenção de algum conforto. A casa é a memória e o reflexo da sua personalidade singular, nervosa e trepidante (fig. 189).



fig. 189 - Annie Hall (1977)

¹¹⁴ SANDERS, James, “Celluloid Skyline”, 2ª Edição. Miami. EUA. Alfred A. Knopf. 2001, página 251

Os locais de eleição da cidade, aos olhos de Woody Allen, e que recorrentemente aparecem nos seus filmes, são os locais onde acontecem situações que remetem para uma certa interioridade, para a procura do conforto e da calma. O stress que Nova Iorque provoca a quem a habita, faz com que haja a necessidade de encontrar soluções em que se possa encontrar o contrário.



fig. 190 e 191 - Annie Hall (1977)

*“Distante da rua, o topo do edifício providencia um lugar de refúgio de grande valor na cidade populosa.”*¹¹⁵

“Annie Hall” mostra esse valor de uma maneira simples e eficaz. Quando Alvin visita o apartamento de Annie, sendo este simples e situado no topo do edifício, somos presenteados com um terraço rodeado pelos restantes edifícios do bloco, criando uma interioridade que, nos remete para um conforto longe do trânsito e das pessoas da cidade, apesar de não ser privado, íntimo ou estanque do olhar alheio. De características simples, com algumas plantas decorativas que dão um carácter mais familiar e casual, o terraço cria um momento que apela a algum romantismo de carácter urbano, típico nos filmes de Woody Allen (fig. 190 e 191).

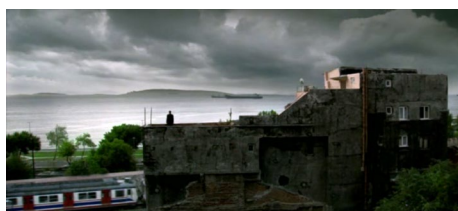
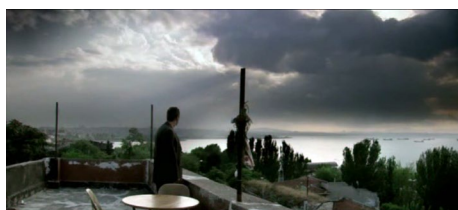


fig. 192 e 193 - Uç Maymun (2008)

Em “Uç Maymun” de Nuri Bilge Ceylan, o uso do terraço no topo do edifício é também de notar, apesar da família viver numa casa modesta de áreas pequenas, simples e desorganizada, nos arredores de Bosphorus. A casa está localizada junto à linha de comboio e perto do mar. Sendo, por isso, o terraço no topo do edifício o local onde se tenta procurar paz. O local onde a mãe tenta cometer suicídio e encontrar assim a paz, o local onde o pai procura conforto após ter escondido o assassinato do seu patrão pelo seu filho, o local das conversas, dos esclarecimentos, da procura da calma, da aceitação e do conforto interior (fig. 192 e 193).

115 SANDERS, James, “Celluloid Skyline”, 2ª Edição. Miami. EUA. Alfred A. Knopf. 2001, página 252

o pontão e a margem - a interioridade

“Para outros, a margem do rio tem servido como um lugar para olhar para dentro – um lugar de contemplação, de meditação [...] e não é difícil ver porquê. Poucos locais no mundo oferecem tamanha carga dramática na mudança de escala e de humor nos locais, como quando Nova Iorque encontra a água – o ritmo denso, frenético, bloco a bloco das ruas subitamente transpostas contra um reino de céu aberto, horizonte extenso, e a simplicidade elementar da orla da cidade. As águas de Nova Iorque – os seu rios, a sua grande baía e o Atlântico – tendem a ser amplas e planas, com as suas margens distantes que oferecem um pouco de aconchego, com textura dos dois lados comuns às hidrovias europeias como o Thames e o Seine.”¹¹⁶

As margens dos rios são lugares explorados no cinema para aumentar a sensação de calma e o conforto. Inúmeras vezes somos confrontados com a imagem do pontão, ou da beira mar, como um lugar onde vamos reflectir, pensar, amar e por vezes, um lugar onde vamos para encontrar a calma e confortos finais, sendo um lugar de “fim do caminho”, onde se pode, também, encontrar a morte. Neste caso, enquadra-se a primeira tentativa de suicídio de Madeleine, em “Vertigo” de Hitchcock, quando ela tenta o suicídio ao saltar para o a baía de S.Francisco, com a Golden Gate Bridge como pano de fundo (fig. 194).

Os filmes de Woody Allen exploram estes locais de uma forma diferente da de Hitchcock. Romântico e apaixonado, Woody Allen remete-nos para o conforto e calma. Em “Annie Hall”, quando Alvin e Annie iniciam a sua relação, podemos ver recorrentemente planos dos dois a passear à beira mar; podemos notar a vegetação típica e o passadiço construído para acesso a eventuais embarcações (fig 195).

Existe, também, uma outra cena em Nova Iorque, à beira rio, onde os dois falam sobre a sua relação e onde temos a cidade, e a ponte, como pano de fundo. O aumento de escala e do horizonte contrasta,



fig. 194 - Vertigo (1958)



fig. 195 e 196 - Annie Hall (1977)

¹¹⁶ SANDERS, James, “Celluloid Skyline”, 2ª Edição. Miami. EUA. Alfred A. Knopf. 2001, página 270

assim, com o aperto sentido na cidade, transformando-se assim no lugar ideal para o romance, conforto e sinceridade entre ambos (fig.196).

“Manhattan” de Woody Allen, 1979, conta a história de um escritor e da relação com a cidade onde sempre viveu.

*“He was as tough and romantic as the city he loved, behind his black rimmed glasses was the coiled sexual power of a jungle cat. New York was his town and it always will be!”*¹¹⁷



fig. 197 - Manhattan (1979)

Isaac vive em confronto com o seu intelecto e está apaixonado por uma rapariga de 17 anos. Ao conhecer a amante do seu melhor amigo, Mary, rapidamente se interessa por ela e começam um curto romance. Neste filme também é explorado o pontão e a beira rio como lugar de conforto, calma e romance. Aos 27 minutos do filme obtemos uma das imagens mais conhecidas e mediáticas do cinema americano, com o casal sentado num banco à beira rio e com a ponte de Brooklyn iluminada como pano de fundo (fig. 197). O plano escolhido, em que não se consegue perceber o fim da ponte, bem como o acentuar da perspectiva, permite ao espectador (e a quem viva a situação), um aumentar da noção de escala e do horizonte, oferecendo conforto e fuga.



fig. 198 - Uç Maymun (2008)

“Uç Maymun” também partilha deste tipo de espaços, a imagem à beira mar, onde a mãe, Hacer, o procura, tentando encontrar alguma paz de espírito, de interioridade e onde pensa nos erros e na traição que cometeu. O desespero fá-la procurar a zona ribeirinha da cidade, a foz do rio. O plano escolhido remete também para uma imensidão e horizonte longínquos apelando assim a algum conforto e paz de espírito (fig. 198).

117 ALLEN, Woody, “Manhattan”, New York, USA, 1979, 96min, b&w

o jardim - o éden

O jardim público, espaço de brincadeiras, relaxe, passeio, de contacto com a natureza na urbe, pode também ter um carácter *voyeur* e agitado. Como exemplo disto temos “Blowup”, onde um fotógrafo tira fotografias a um casal que se passeia, e, inadvertidamente, descobre um crime através da lente da sua câmara fotográfica (fig. 199). O jardim perde assim a sua noção de calma e conforto, passa a ser um lugar onde se encontra o medo e a angústia.

No cinema, o jardim é explorado emocionalmente na sua vertente de conforto e calma, lugar prazeroso que encontramos dentro da cidade para fugirmos à sua agitação. Em “Manhattan” podemos ver o casal a divertir-se no Central Park, local preferencial de refúgio citadino, de conforto, diversão, passeio e relaxamento. Torna-se, assim, à semelhança do topo do edifício, num espaço onde podemos estar longe do caos urbano, sem nunca ter de sair dele. À semelhança da beira rio, o espaço, o aumentar da linha do horizonte, que deixa de ser controlada pela verticalidade dos edifícios, faz com que o jardim se transforme num espaço agradável de estar e viver (fig. 200 e 201).

O jardim privado pode ser o nosso pequeno reino, jardim encantado e celeste, onde temos absoluto controlo e de onde se pode tirar proveito de forma a encontrar um espaço exterior, mas que faz parte da casa, sendo assim uma extensão de um dos seus espaços comuns.

Em “Lost Highway” encontramos um exemplo de um jardim privado como espaço confortável e extensão da casa, onde a personagem principal, Fred, tenta encontrar respostas após as dúvidas e incertezas dos acontecimentos do dia que passou, em que acordou numa prisão (fig. 202).



fig. 199 - Blowup (1966)



fig. 200 e 201 - Manhattan (1979)



fig. 202 - Lost Highway (1997)

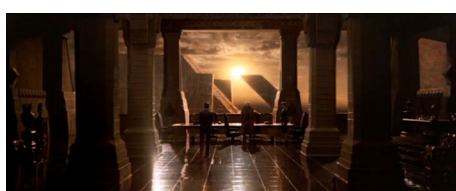
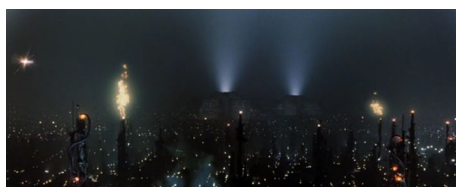
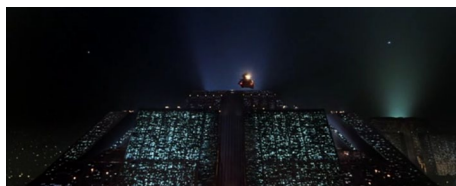


fig. 203, 204 e 205 - Blade Runner (1982)



fig. 206, 207 e 208 - Batman (1989)

o desconforto da cidade do futuro

O cinema, além de recorrer a espaços que nos fazem sentir confortáveis, também recorre a situações que nos provocam um certo desconforto, este despoletador de angústia ou medo. Os melhores exemplos disso são os filmes de ficção científica, que criam novas sociedades, cidades e mundos. Dotados de uma presença arquitectónica notável, vários são os exemplos de cidades do futuro ou de universos paralelos, que nos provocam desconforto.

“Blade Runner”, de Ridley Scott, de 1982, passa-se em Los Angeles no ano de 2019, num futuro próximo. Esta surge como uma cidade gigante, onde o horizonte parece não ter fim, dominada por luzes, construção em altura, carros voadores e um aparato tecnológico genial. No centro da cidade ergue-se um edifício piramidal, semelhante aos palácios mesopotâmicos ou as pirâmides astecas, de uma imponente e escala notáveis. Edifício de carácter público, onde se instala a Tyrell Corporation, responsável pela criação de *replicants*, robots biotecnológicos criados para auxiliar os humanos (fig. 203, 204 e 205).

A narrativa do filme pouco importa para o desconforto que sentimos ao assistir os primeiros minutos do filme. As luzes, o caos e o desconhecido a que as cidades futuristas apelam, trazem elementos com que nunca antes tínhamos sido confrontados visualmente. Nisto, cria-se arquitectura, imagens que vão influenciar a nossa maneira de ver o futuro, criando assim um mau estar, um desconforto sobre o que está para vir.

“Batman”, de Tim Burton, 1989, apresenta-nos uma Gotham City inspirada em Nova Iorque de outros tempos, mas em que “os seus interiores e detalhes sugerem uma mistura de estilos e fontes, do *art nouveau* de Barcelona, ao estilo secessionista de Viena, à contemporaneidade de Tóquio. Mas, em gestos mais largos Gotham City parece uma Manhattan da pré guerra”¹¹⁸ (fig. 206, 207 e 208). Assim, esta mistura de estilos provoca em nós uma certa confusão emocional e empírica, não havendo mapeamentos cerebrais do

118 SANDERS, James, “Celluloid Skyline”, 2ª Edição. Miami. EUA. Alfred A. Knopf. 2001, página 104

conjunto. O observar dos diferentes elementos colados, aliado à escuridão da visão urbana, provoca em nós um desconforto: o que o arquitecto Anton Furst soube dotar a cidade.

3.2.9. a pertença e a identidade

A identidade¹¹⁹ e a pertença¹²⁰, no cinema ou em arquitectura, percebe-se quando, ao visitar ou ao observar um edifício, local ou espaço, nos sentimos identificados com estas, ou quando associamos determinado tipo de pessoa ou característica ao espaço em questão. No cinema isto é largamente explorado pois, muitas vezes, pretendemos associar uma pessoa, família ou população a um determinado local ou lugar. Assim, ao observarmos o local, facilmente depreendemos certas características das pessoas que o habitam e vice versa. No caso de o local ser algo semelhante àqueles que já experimentámos ou onde crescemos, facilmente também nos identificamos com o mesmo e, consequentemente, com o filme.

a simbiose - a aldeia e quem a habita

A aldeia, à semelhança do bairro, tem a sua independência e as suas regras, mas não faz parte de uma metrópole ou de um subúrbio como o bairro. O seu relativo isolamento e dimensão confere-lhe características próprias onde ganha identidade que se reflecte nas personagens que a habitam. Nas aldeias percebe-se, então, uma relação simbiótica entre a aldeia propriamente dita e as pessoas que a habitam: reflectem-se e dependem dela, pertencem uma a outra e se, por algum motivo, isso deixa de acontecer, é abandonada em busca de condições ou situações diferentes.



fig. 209 - How Green Was My Valley (1941)

Um bom exemplo de como este elemento é explorado é “How Green Was My Valley”, de John Ford, 1941, um filme narrado pelo filho mais novo da família Morgan, pertencente a uma aldeia galesa. O filme trata da história da sua família, com as suas atribulações e peripécias, como em tantas outras. A aldeia está implantada na encosta de uma montanha, onde no topo encontramos a mina de ferro, que oferece trabalho a quase todos os homens da pequena aldeia (fig. 209). Esta é o local onde toda a gente trabalha, vibra

119 Qualidade de idêntico in “Dicionário Priberam da Língua Portuguesa Online”, Priberam, 2009

120 Parte acessória, dependente de outra, anexa a ela, Propriedade, domínio, atribuição in “Dicionário Priberam da Língua Portuguesa Online”, Priberam, 2009

e se emociona, onde tudo acontece em conjunto, quase uníssono, providenciado pelos cânticos dos mineiros e dotado de um espírito de companheirismo presente em todas as actividades da aldeia: casamentos, aniversários, actividades religiosas, etc.

Compara-se a aldeia a um organismo vivo ou a uma casa onde tudo se sabe e tudo se vê. Com as partes que a compõem como órgãos ou divisões da casa: a capela como se de uma sala se tratasse, local público onde as famílias se encontram para discutir os assuntos da aldeia ou as vidas privadas alheias; os quartos são as casas de cada família, em tudo semelhantes, geminadas, tipicamente britânicas e em tijolo, mais privadas e interiores (fig. 210 e 211).

Os cenários são todos muito idênticos. O tratamento dos interiores da casa ou da capela também, mostrando assim coerência, e onde o tipo de construção e materiais usados, ao serem idênticos, fornecem identidade à aldeia (fig. 212).

A mina, local de trabalho, fornece dinheiro para a sobrevivência, quase como um órgão reprodutor, pólo criador e despoletador da vida, mas que também a pode roubar. Estando numa cota superior, transforma-se num local quase endeusado. O verde do vale, presente no título apenas, serve como metáfora para a felicidade do outrora e para o quanto tudo era perfeito na infância do narrador. Memórias de uma criança que, agora em adulto, percebe que, com a mudança dos tempos (com o capitalismo e suas políticas), a dinâmica da aldeia se alterou irremediavelmente, deixando de existir como ele a conheceu. A memória do outrora, a recordação, a nostalgia e a consequente identidade são os temas que definem este filme.



fig. 210, 211 e 212 - *How Green Was My Valley* (1941)

“Das Weiße Band – Eine deutsche Kindergeschichte”, 2009, de Michael Haneke, narra a história de uma aldeia no norte da Alemanha, entre Julho de 1913, até ao início da Primeira Guerra Mundial. Aldeia marcada por uma série de eventos estranhos: amores platónicos, quedas, violência doméstica e infantil, desaparecimentos e morte (fig. 213), é fisicamente, em tudo semelhante a uma aldeia normal: com o seu pólo religioso, económico e social. O filme

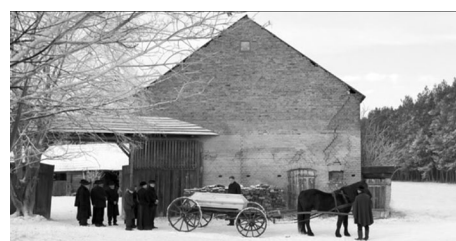


fig. 213 - *Das weiße Band* (2009)



fig. 214, 215 e 216 - Das weiße Band (2009)



fig. 217, 218 e 219 - Dogville (2003)

explora a inocência, ou não, de um grupo de crianças sobre os acontecimentos em questão. A aldeia, com a seu aspecto típico do norte da Europa: pequena, isolada, de telhados inclinados e com madeira como principal material construtivo, dota-se de uma frieza e estranheza, contribuindo para o ambiente sinistro e suspense do filme (fig. 214, 215 e 216). A austeridade presente na aldeia, típica da sociedade alemã, existe também nas relações entre as pessoas, especialmente com as crianças que são educadas de uma forma fria, impessoal e sem carinho. A aldeia, com o seu desenho, materialidade e organização, transforma-se novamente no reflexo da sociedade que a habita, aumentando o sentimento de pertença.

“Dogville”, 2003, de Lars von Trier, narra a história de uma mulher em fuga, Grace, que encontra abrigo e aceitação numa aldeia no Colorado, nos E.U.A. “Dogville” é um filme, em nove capítulos e um prólogo, que nos contextualiza a aldeia como sendo pequena, com uma rua principal apenas - Elm Street - situada nas montanhas rochosas, e onde a maioria das casas se encontram, supostamente, em mau estado de conservação. A aldeia tem uma igreja, uma mina, uma loja e algumas casa. A grande particularidade de Dogville é ser desprovida de arquitectura física, muros ou paredes, tendo apenas marcações no chão, como se de um desenho à cota zero se tratasse (fig. 217). A transparência e visibilidade constantes, permitem ao espectador perceber tudo o que acontece na aldeia ao mesmo tempo. A explicação, para a cenografia reduzida, por parte do realizador, é dada pela intenção da ausência de emoção provocada pelo local, ou seja, a carga emocional dever-se-ia transmitir apenas pela representação dos actores (fig. 218 e 219). Intenção facilmente compreensível, mas onde se pode estabelecer um paralelismo da identidade da aldeia com os seu habitantes. O vazio, provocado pela ausência da arquitectura, estabelece um paralelismo com o vazio das personagens, onde as suas vidas, quase insignificantes e sem interesse, sofrem um abalo com a chegada de uma nova pessoa. Sendo parte da aldeia, as personagens reflectem-se e são reflectidas na mesma. Apesar da intenção do realizador, que tenta roubar carga

emocional e dramática com a ausência de cenografia, parece que tenha conseguido o efeito contrário. O facto de ser tão despido de características e de funcionar quase como que uma peça de teatro, faz com que a frieza e austeridade do cenário mais tarde se venha, a reflectir no comportamento da aldeia que quase escraviza Grace e consequentemente no comportamento vingativo no final. A ausência de materialidade, dotada pelos cenários, do filme, reflecte o vazio da personagem principal.

a casa - o reflexo de quem a habita

Tal como a aldeia ou a mansão de “Psycho”, a casa, no cinema, funciona como um espelho de quem a habita. Através das características desta, o espectador consegue facilmente traçar um retrato psicológico e social de quem a habita. As casas de um bairro social ou favela, como a “Cidade de Deus”, permitem-nos imaginar que quem as habita terá dificuldades económicas e sociais. Em quase todos os filmes, onde encontramos um cuidado com uso da arquitectura para o auxílio da transmissão de intenções ou emoções, conseguimos perceber como a casa de determinada personagem reflecte a sua personalidade.

A casa de Hulot em “Mon Oncle” é uma mistura de diferentes tipos de arquitectura vernacular. Casa centrífuga e sem barreiras visuais que permitem uma conexão com o seu bairro, reflectindo a sua personalidade não estereotipável (fig. 220 e 221). A *villa* Arpel, a casa da sua irmã, Madame Arpel, reflecte riqueza, tecnologia e uma parte da sociedade espantada com o aparecimento do movimento moderno e das novas tecnologias (fig. 222 e 223). O contraste, entre a casa Hulot e a casa da sua irmã, ajuda ao espectador a perceber um sentimento de pertença e de identidade da personagem. Madame Arpel vive numa casa colagem, baseada em diferentes casas modernistas, uma casa centrípeta com um jardim



fig. 220 e 221 - Mon Oncle (1958)



fig. 222 e 223 - Mon Oncle (1958)

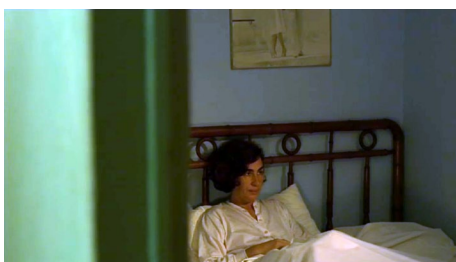


fig. 224 e 225 - Sangue do meu Sangue (2011)

meticulosamente desenhado, isolada do restante bairro por um muro, onde o largo portão metálico serve como entrada. Madame Arpel vive obcecada pelas aparências: uma das evidências disso é o facto de, sempre que alguém toca à campainha, a primeira coisa que ela faz é ligar a fonte. Apesar do conteúdo satírico e de comédia do filme, facilmente identificamos as personagens a cada uma das suas casas, a arquitectura oferece, assim, identidade às personagens.

“Sangue do meu sangue”, de João Canijo, 2011, narra a história de uma família dos subúrbios de Lisboa. Um drama com características de tragédia grega e “queirosiana”, onde a narrativa se desenvolve em torno dos problemas dos mais jovens da família. A família, algo numerosa, vive numa casa de subúrbio de dois pisos com um pátio traseiro que lhes oferece algum conforto e qualidade espacial. A qualidade e o conforto dos espaços interiores são duvidosos, de características simples e espaço reduzido. O realizador representa o espaço através do uso dos planos contidos, por vezes divididos (fig.224), onde se percebe a câmara demasiado perto da ombreira da porta, ou até mesmo quando a câmara divide o plano e conseguimos perceber o que acontece em dois espaços distintos ao mesmo tempo. Estas técnicas fotográficas aumentam a noção espacial da casa, onde se percebe a reduzida escala da mesma, não havendo espaço para a privacidade ou para o segredo. O aperto da casa reflecte-se no aperto emocional, na angústia de quem passa pela situação e de quem a observa (fig. 225). Assim, tal como a casa é incapaz de esconder os segredos, também a família não os consegue esconder dos restantes elementos. A casa é, assim, e uma vez mais, um reflexo de quem a habita.

3.2.10. a (des)orientação

A orientação¹²¹ é um tema explorado no cinema, tanto no seu sentido literal: quando um espaço ou edifício nos fornece a naturalidade necessária para o percebermos e nos orientarmos; como no seu sentido figurado: quando esta reflecte o tema principal do filme, da situação que interessa explorar ou da personalidade de uma personagem. A orientação ou desorientação no cinema são importantes despoletadores emocionais, pois podem conduzir a diferentes estados de espírito.

A orientação no labirinto das emoções



fig. 226, 227 e 228 - Elephant (2003)

“Elephant”, 2003, de Gus van Sant, é detentor de uma série de cenas filmadas com a câmara normalmente colocada por detrás da cabeça das personagens, de jovens adolescentes no seu dia a dia na escola: nos corredores, na cafetaria, na biblioteca, ginásio, etc. As mesmas cenas são repetidas pelos olhos das diferentes personagens, não para reflectir o mundo de cada um, mas para criar empatia pelas personagens que não sabem o que lhes espera.

O sentido de percurso oferecido pelo realizador, na escola por exemplo: do campo de futebol, para a entrada de um dos pavilhões, o subir as escadas, o corredor com as salas de aula, o terraço com subsequente ligação para outro pavilhão e de novo um corredor; narram uma sequência espacial, quase lógica, em que podemos fazer a construção mental do edifício, sentimo-nos orientados de alguma forma. Estes percursos, bem definidos, aumentam a curiosidade do espectador sobre o dia a dia da personagem aumentando assim a sua ligação e criando um laço emocional (fig. 226, 227 e 228).

A câmara acompanha cada uma das personagens até que, por momentos, ela se cruza com outra personagem, e a câmara passa a acompanhar uma outra personagem. Estas mudanças súbitas

¹²¹ Determinar ou estabelecer em relação ao oriente, a posição de; dispor de uma certa maneira, segundo a direcção.. dos pontos cardeais, dirigir, encaminhar, informar., reconhecer o lugar em que se está (com relação à direcção.. a seguir), inteirar-se in “Dicionário Priberam da Língua Portuguesa Online”, Priberam, 2009

de percurso fazem confundir o espectador, pois o percurso da personagem anterior é interrompido e retomado por outra. Cronologicamente a narrativa também sofre alterações e, para quem vê o filme, a confusão e desorientação começa a sobrepor-se aos mapas mentais construídos.

O modo de filmar e apresentar o edifício desorienta quem o vê, pode-se assim relacionar o aumentar da confusão espacial com o culminar em violência descabida e sem sentido do filme. Este retrata o massacre, onde 15 pessoas perderam a vida, causado por dois estudantes, no liceu de Columbine em Littleton no Colorado, nos EUA. A desorientação sentida na história é reflectida pelos percursos espaciais do filme. A arbitrariedade e aleatoriedade optadas pelo realizador, reflectem a confusão e o não sentido dos acontecimentos, aumentando a carga dramática do filme, criando labirintos mentais e espaciais.

A orientação também pode ser representada por diversos elementos arquitectónicos, sendo os mais usuais o labirinto e o corredor. O corredor é um espaço dotado de um dinamismo relevante dentro de um edifício, devido à sua morfologia e função distribuidora. A sua forma longa e conectora permite a conexão de diversos espaços, facilitando, assim, o seu acesso de uma forma lógica e coerente, e facilitando também a orientação de quem experiencia o espaço em questão. O percurso do corredor pode ser monótono ou enfadonho, tanto ao vivo como no cinema, mas também pode ser uma experiência interessante, sendo utilizado para diversos objectivos. O uso de grandes angulares ou de teleobjectivas no cinema, permite que nos aproximemos ou afastemos do indivíduo, fornecendo assim diversas sensações: o manter da mesma perspectiva torna monótono ou infindável o seu percurso; o acentuar da perspectiva, oferecendo a sensação de que o percurso é maior do que o próprio, acentua, a sua carga dramática. Por sua vez, o labirinto é constituído por um conjunto de percursos que se cruzam entre si, que pode parecer aleatório ou confuso e que envolve a escolha do caminho correcto para obter o objectivo final: chegar à saída ou chegar ao centro. Assim, o labirinto ganha uma carga dramática e figurativa, de



fig. 229 e 230 - Elephant (2003)

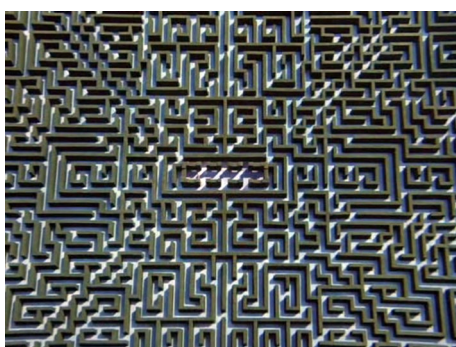


fig. 231, 232, 233 e 234 - The Shining (1980)

desorientação e de confusão, tanto a nível espacial como temporal e psicológico.

“The Shining”, 1980, de Stanley Kubrick, explora o elemento corredor e o labirinto para provocar confusão e desorientação aos espectadores, como auxílio para a transmissão da angústia e do medo pretendidos para o filme. O “Overlook Hotel” é a encarnação do espírito da família e, como tal, a confusão e desorientação presentes, nesta e na mente de Jack, reflectem-se no espaço, tanto no interior, como no exterior do hotel, onde encontramos um jardim com um labirinto, local onde ocorre o desfecho do filme. O espaço interior foi desenhado propositadamente com o intuito de desorientar e provocar confusão a quem vê o filme, sendo assim impossível de criar um desenho mental do espaço que observamos. “Kubrick confunde deliberadamente as categorias de realidade, mito, alucinação, sonho e memória, para criar uma narrativa labiríntica, desprovida de lógica, que faz com que qualquer tentativa de encontrar uma linha de lógica seja um beco sem saída.”¹²²

Os corredores do Overlook Hotel são labirínticos e confusos, não percebemos espacialmente onde estamos e para onde vamos. Confusão perceptível no modo como o hotel está desenhado e decorado. Quando vemos Danny a passear-se no seu triciclo, ou a brincar com os seus brinquedos “no corredor onde o assustador quarto 327 se encontra, que está revestido com uma carpete com um padrão labiríntico vermelho, laranja e castanho”¹²³ (fig. 231 e 232), percebemos a intenção do elemento labirinto na caracterização do hotel. A presença de uma maquete, do labirinto do jardim, na entrada do hotel, também é de notar. Tal como em “Elephant”, “o mais importante, é que toda a configuração espacial do hotel é um labirinto que não consegue ser visualizado ou concebido como uma configuração espacial memorável.”¹²⁴

Na obra original de Stephen King, a sua descrição do hotel é também confusa e imprecisa, de forma a dar força à esquizofrenia de Jack e confundir o espectador (fig. 233 e 234). O elemento corredor e as escadas “criam um confuso e infindável labirinto que gera uma sensação de desorientação e tontura[...] Este sentido de desorientação

122 PALASMAA, Juhanni, “The Architecture of Image – Existential space in cinema”, Rakennustieto, Helsinki, 2007, página 100

123 idem, ibidem

124 idem, ibidem

é aumentado pela completa ausência de imagens através das janelas. Devido à imensidade do hotel, a acção acontece dentro da estrutura, que é constantemente iluminada electricamente, elimina qualquer possibilidade de orientação através da direcção da luz natural. A constância da luz artificial através do dia e noite, criam um sentido de intemporalidade, como se o tempo não avançasse de todo.”¹²⁵ A noção temporal é assim afectada e com o passar do filme: não percebemos realmente que se estão a passar meses, em vez de dias, como nos é indicado.

O corredor transforma-se, desta forma, num elemento essencial para a construção de um labirinto espacial e mental, o local onde tudo pode acontecer: onde vemos as duas irmãs gémeas, que foram assassinadas no hotel, como aparições ou visões de Danny; onde o sangue que escorre pelas portas do elevador inundando o corredor; onde se dá a fuga de Wendy ou os passeios de Danny. O corredor, deste modo, simboliza o carácter mental da conexão entre as emoções, o medo e a curiosidade, e como despoletador e reflector da desorientação e confusão das personagens (fig. 235 e 236).

As estruturas labirínticas do espaço e da mente conseguem, também, ser traduzidas por outras formas que não as de um corredor interior de um hotel ou de uma casa, ou, literalmente, de uma estrutura labiríntica semelhante à do jardim em “The Shining”. Se considerarmos espaços urbanos como um organismo ou casa, podemos associar a ideia de corredor a uma rua. Recordo então o exemplo da “Cidade de Deus”, em que a acção decorre numa favela. Quem assista ao filme ou visite uma favela, as suas ruas, cruzamentos e becos assemelham-se às de um traçado medieval ou árabe, onde tudo é confuso e caótico. À semelhança de “exemplos iniciais do cinema expressionista, as metáforas são frequentemente usadas para a caracterização da cidade e são: o labirinto e a selva”¹²⁶. Com as suas vielas, recantos, becos, passagens pelos edifícios, que permitem o acesso a outras ruas, e transparências, são autênticos fenómenos de estratificação visual e onde apenas os seus habitantes se conseguem facilmente orientar. Assim, o traçado das ruas da favela, além de desorientar quem a observe ou visite, reflecte também o labirinto



fig. 235 e 236 - The Shining (1980)



fig. 237 e 238 - Cidade de Deus (2002)

¹²⁵ PALASMAA, Juhanni, “The Architecture of Image – Existencial space in cinema”, Rakennustieto, Helsinki, 2007. página 107

¹²⁶ WEIHSMANN, Helmut, “The City Twilight” in PENZ, François & THOMAS, Maureen, “Cinema & Architecture: Méliès, Mallet-Stevens, Multimédia”, British Film Institute, London, 1997, página 13

emocional e psicológico de quem a habita, onde muitas vezes nos deparamos com um beco onde a única saída será a morte (fig. 237 e 238).



fig. 239 - SYNECDOCHE, NEW YORK - Charlie Kaufman (2008)

4. AS EMOÇÕES E A ARQUITECTURA

4.1. a projecção do “eu”, a memória e o futuro

*“Na experiência da arte e literatura, uma troca peculiar acontece; eu projecto as minhas emoções e associações no trabalho, ou espaço, e ele empresta-me a sua aura que emancipa as minhas percepções e pensamentos.”*¹²⁷

No exercício de projecto em arquitectura, ou em qualquer outra arte, somos influenciados por inúmeros factores exógenos que nos modificam a percepção e, consequentemente, o desenho. A nossa educação, escolaridade, ideais, vontades e sonhos projectam-se no desenho, na forma e na intenção do projecto e por consequência nas nossas emoções. Existe, assim, uma relação entre o arquitecto e o objecto que permite reflectir a consciência, memória e imaginação de quem o projectou ou desenhou, indo assim, o objecto, tocar e apelar ao lado emocional de quem o observa ou experiencia, pois a “arte cria imagens e emoções que são tão reais como encontros reais na vida.”¹²⁸

Existe assim um fluxo emocional entre o artista, a obra e o observador, filtrado pelas nossas experiências e senso comum, mas que reflecte intemporalmente as experiências de quem as quer projectar e, consequentemente, de quem as quer observar. “Grandes obras dão-nos a possibilidade de experienciar a nossa própria existência através da experiência existencial de alguns dos mais talentosos indivíduos da humanidade. Isto é a miraculosa e misericordiosa igualdade em toda a arte. Todo o efeito ou impacto artístico é baseado na identificação do “eu” com o objecto experienciado, ou com a projecção do “eu” no objecto...”¹²⁹

O cinema não é excepção a isto. Oferece-nos, então, a capacidade de nos emocionarmos, tanto com a narrativa como com o ambiente e até mesmo com a cenografia ou arquitectura presentes. Assim, ao projectar ou ao reflectir o meu “eu”, na obra em questão, que neste caso é um filme, vou alterar a minha percepção da realidade, pois vou incorporar, mapear e, mais tarde, quem sabe, até usar conscientemente ou não, essa mesma realidade.

127 PALLASMAA, Juhani, “The thinking hand – Existential and Embodied Wisdom in Architecture”, John Wiley and Sons, United Kingdom, 2009, página 137

128 idem, ibidem, página 132

129 idem, ibidem

O cinema oferece ao espectador uma memória corporal, pois “mobilizou também uma forma cinética de observação – uma forma múltipla da construção do espaço cénico, uma prática de movimento de visão/sítio”¹³⁰. Existe então uma dualidade entre os termos “sight/site”, palavras homófonas em inglês, que apesar de parecerem semelhantes, oferecem significados diferentes. O cinema dá-nos essa troca entre a visão (sight) e o local (site), confundindo assim a experiência corporal e despertando no nosso cérebro mapeamentos semelhantes ao de uma experiência real.

“Não há memória sem a memória corporal[...] Ao afirmar isto, eu não pretendo dizer que sempre que nos lembramos, nós estamos de facto a utilizar directamente a memória corporal [...] Melhor, estou a dizer que não nos conseguiríamos lembrar [...] sem ter a capacidade de memória corporal.”¹³¹

A memória corporal e o pensamento ganham assim uma importância no papel do arquitecto ao projectar. A memória do que observei e daquilo que me emocionou, em determinado filme, espaço ou obra, pode afectar a minha maneira de pensar a arquitectura ou de criar um determinado espaço e posso, inconscientemente (ou não), replicar determinada atmosfera ou carga emotiva de um espaço outrora experienciado. Existe novamente um fluxo entre a obra e o autor, em que oferecem cargas emotivas um ao outro, modificando-se, pois “a arquitectura é certamente também concebida e experienciada nesta fronteira existencial, e não há experiência artística ou arquitectural sem a fusão do espaço com o sentido do “eu” do observador/ouvinte/ocupante.”¹³² Assim, o arquitecto, ao projectar reproduz o produto dos seus ensinamentos com as emoções e experiências antes obtidas, quer sejam elas reais ou representadas na tela do cinema.

*“Edifícios não são abstractos, construções sem sentido, ou composições estéticas, eles são extensões e abrigos dos nossos corpos, memórias, identidades e mentes. Consequentemente, a arquitectura ergue-se de confrontações verdadeiramente existenciais, experiências, colecções e aspirações.”*¹³³

130 BRUNO, Giuliana, “Atlas of Emotion – Journeys in Art, Architecture, and Film”, Verso, New York, 2002, página 62

131 PALLASMAA, Juhani, “The thinking hand – Existential and Embodied Wisdom in Architecture”, John Wiley and Sons, United Kingdom, 2009, página 117

132 idem, ibidem, página 125

133 PALLASMAA, Juhani, “The thinking hand – Existential and Embodied Wisdom in Architecture”, John Wiley and Sons, United Kingdom, 2009, página 117

O raciocínio inverso pode ser aplicado quando usamos a arquitectura do futuro, patente nos filmes de ficção científica. As formas e desenhos podem-nos influenciar devido à memória corporal que guardamos do espaço em questão. Existe então, e de novo, um ciclo de experiências e emoções que alteram o desenho e a consciência espacial. O filme “Metropolis” de Fritz Lang é um bom exemplo de como, através de uma existência prévia de Manhattan, se pode fazer uma previsão de como a arquitectura do futuro será. Existe sempre a memória do que foi, do que é, e o desejo de como será. O produto é então uma arquitectura utópica de uma “cidade invisível”, à semelhança das descritas por Italo Calvino¹³⁴. “Metropolis, inspirado na visão de Fritz Lang da cidade de Nova Iorque, é particularmente eloquente ao exibir a química partilhada entre o cinema e a cidade. O filme apresenta os trabalhos da máquina de sonhos urbana em termos arquitecturais, com utopias e distopias da era da máquina unindo a cidade e o filme.”¹³⁵

O cidade de Nova Iorque transforma-se assim numa visão do modernismo, ou seja, uma visão exacerbada do momento de crescimento súbito que a sociedade atravessava, com o seu capitalismo e construção desenfreada, uma versão do futuro baseada no presente daquele tempo. Uma cidade em que o cheio define o vazio, onde as vias e ruas são os espaços intersticiais deixados pela construção, sem espaço para o natural, luz ou ar, onde o movimento e energia são os pontos essenciais, tal como se de uma máquina se tratasse. Uma cidade que reflecte a vontade de um futuro, relativamente próximo, onde a tecnologia, assente no veículo e na velocidade, permitia pensar a cidade com avenidas largas e diversos níveis de estratificação de tráfego automóvel e construção em altura com o “arranha-céus” de proporções assustadoras como exemplo. Cria-se assim uma arquitectura do futuro, capaz de aliciar e comover quem a observa, pondo em questão os aspectos da arquitectura do momento que necessitam ser reflectidos, influenciando assim futuros arquitectos, visionários ou críticos, deixando ao critério de cada um o desconforto ou conforto causados pela ante-visão de um futuro, bem como a ponderação e reformulação dos pressupostos para tal

134 Jornalista e escritor italiano, conhecido pelos seus contos e romances (1923-1985)

135 BRUNO, Giuliana, “Atlas of Emotion – Journeys in Art, Architecture, and Film”, Verso, New York 2002, página 21

futuro.

*“A arquitectura desde sempre ficciona a realidade e a cultura tornando configurações humanas em imagens e metáforas de ordem e vida idealizadas, em narrativas arquitectónicas ficcionadas.”*¹³⁶

Existem outros exemplos narrados em cidades que são baseadas na realidade actual e que, são transformadas pela visão do futuro do autor, que será com certeza filtrada pela sua experiência e emoções. Por exemplo “Batman” de Tim Burton ou “Blade Runner” de Ridley Scott. Provavelmente, se fossem realizados nos tempos que correm, a reflexão sobre a cidade e o seu futuro seria diferente, e as formas, organização e aspecto, também. Assim, a consciência do actual reflecte-se na reflexão do futuro e as reflexões do futuro afectam a consciência do real actual, não se percebendo qual é o “ovo ou a galinha” neste processo de influências entre futuro e actualidade, real e virtual.

Criam-se, então, novos paradigmas emocionais e formais para uma nova arquitectura, através da reciclagem de desenhos, influências, experiências e emoções. Mas será que existem arquitectos que o façam conscientemente? Que projectem e desenhem com base na arquitectura cinematográfica, seja ela futurista ou não, e nas suas imagens? Será que a metodologia existente no cinema se pode traduzir para a arquitectura, de forma a que as experiências obtidas no cinema se possam traduzir numa situação arquitectónica real e assim realçar as emoções pretendidas?

¹³⁶ PALLASMAA, Juhani, “The Embodied Image – Imagination and Imagery in Architecture”, John Wiley and Sons, United Kingdom, 2011, página 19

4.2. a cultura cinematográfica como instrumento e “educadora emocional”

*“O filme marcou a sua influência na arquitectura moderna; por outro lado, a arquitectura moderna contribui com a sua arte para o filme... A arquitectura moderna é essencialmente...planos abertos...imagens em movimento.”*¹³⁷

As semelhanças entre a arquitectura moderna e o cinema são óbvias, provavelmente não tanto no seu produto ou resultado finais, mas essencialmente no modo como ambas são feitas: no processo de criação conceptual e de montagem e, cada vez mais, nos instrumentos tecnológicos e informáticos utilizados, bem como “na noção de movimento (motion) que nunca está longe da noção de emoção (emotion).”¹³⁸

O conhecimento sobre a transversalidade e exterioridade faz com que o realizador e arquitecto partilhem e conectem realidades que produzem espaço observável que se pode sentir e provocar emoção, onde “para experienciar a sensação – de ficar emocionado – para ser consciente e ser tão perverso ao atravessar a emoção como em analisar a mesma – recordando – fabricando uma estratégia similar e amplificá-la de maneira a oferecer aos outros e permitir que eles experienciem a emoção – para o prazer dos prazeres partilhados.”¹³⁹

Existem arquitectos que admitem a experiência cinematográfica como sendo importante e essencial na composição da sua arquitectura e na intenção de emocionar. Jean Nouvel, por exemplo, descreve-a como: “a arquitectura existe, como o cinema, na dimensão do tempo e movimento. Uma concebe e lê um edifício em termos de sequência. Para erguer um edifício é necessário prever e procurar efeitos de contraste e de ligação através do que se passa... Na continuidade do plano/sequência que um edifício é, o arquitecto trabalha com cortes e edições, enquadramentos e aberturas... ecrãs, planos legíveis de pontos de passagem obrigatórios [...] a noção de viagem é uma nova maneira de fazer arquitectura.”¹⁴⁰

¹³⁷ MALLET-STEVENS, Robert, “Le Cinema et les arts, l’architecture”, Les Cahiers du Mois, 1925, in BRUNO, Giuliana, “Atlas of Emotion – Journeys in Art, Architecture, and Film”, Verso, New York 2002, página 67

¹³⁸ BRUNO, Giuliana, “Atlas of Emotion – Journeys in Art, Architecture, and Film”, Verso, New York 2002, página 69

¹³⁹ NOUVEL, Jean. “Cites-Cines”, Editions Ramsay, Paris, 1997 in BRUNO, Giuliana, “Atlas of Emotion – Journeys in Art, Architecture, and Film”, Verso, New York 2002, página 69

¹⁴⁰ idem, ibidem

A “viagem” que, como já referido anteriormente neste trabalho, torna-se assim essencial na comparação entre a arquitectura e o cinema. Esta viagem, que apesar de não ser física, é emocional e fornece experiências corpóreas, torna-se assim num elemento cada vez mais essencial ao projectar arquitectura. A relação entre os espaços e o sentido de percurso do edifício são essenciais para um arquitecto que pretenda projectar e desenhar com o intuito de emocionar e de fornecer diferentes sensações a quem visite a sua obra, onde, por vezes não intencionalmente, a usa, tentando assim oferecer heterogeneidade espacial com um fio condutor, à semelhança da narrativa de um filme, de uma obra literária ou de uma instalação artística. Cria-se assim um novo paradigma na construção de argumentos para a arquitectura actual, a cultura cinematográfica como educadora emocional, criando paradigmas emocionais ao usar os espaços e oferecendo-lhes novos significados, como foi explorado no capítulo anterior deste trabalho.

O uso de expressões culturais, modos de exprimir pontos de vista e de narrar uma história, são cada vez mais prementes na nossa actualidade. Volto a recorrer ao arquitecto Jean Nouvel, um bom exemplo da preocupação com “a experiência estética, a criação de um êxtase cinematográfico no qual o espaço é reduzido a emoção pura, valorizada negligentemente pela geometria cartesiana com a sua intenção racional, as suas dimensões de comprimento, largura e altura vulgares. Nouvel não quer apenas manipular as 3 dimensões; ele quer dar às pessoas um cenário, num sentido cinematográfico, do mundo que lhes despoleta a experiência da compreensão do tempo.”¹⁴¹ Esta visão de Jean Nouvel remete para um hiper-realismo que, nitidamente, o agrada e o qual tenta incorporar na sua arquitectura, ou seja, o introduzir a realidade da actualidade nos projectos, seja ela tecnológica, filosófica ou emocional. O facto de saber que os valores culturais são, hoje em dia, importantes para o conhecer da realidade e o acordar dos sentidos, faz com que ele os incorpore de alguma maneira no seu desenho. Para Nouvel “a única esperança que um arquitecto pode ter é fazer algo permanente a partir de um conjunto de emoções que pertencem a um momento curto

141 BOUMAN, Ole, TOORN, Roemer van, editors/authors, “Tomorrow can take care of itself” in “The Invisible in Architecture”, Academy Editions, London, 1994, pagina 312

vivido. A capacidade para capturar ou congelar os valores escondidos num momento específico - esse é o poder da arquitectura.”¹⁴² Esta recusa do futuro provavelmente interessa-lhe pois, para ele, a arquitectura deve ser reflexo da sociedade que a habita. O próprio título do artigo do qual foi retirado o excerto anterior “O amanhã pode tomar conta dele mesmo”, revela essa obsessão pelo momento, por tudo aquilo que existe ao seu redor e que o emociona, fazendo assim quase um retrato, uma fotografia ou filme da realidade. Revela-se assim o inverso, o cinema como educador e ferramenta para a arquitectura, tal como a objectiva de uma câmara fotográfica que captura um momento exacto. A arquitectura consegue isso e muito mais, além de reter uma forma, cor ou aspecto, tal como o cinema, consegue transmitir atmosferas e emoções que o arquitecto tentou reflectir no seu trabalho. Assim, a arquitectura deve, desde sempre, ajudar a transmitir o que a rodeia. O facto de estar inserida num local específico, de não ser desarticulada do que a rodeia, faz reflectir o lugar. Daí que a ideia inicial para um projecto seja sempre diferente do produto final devido a essa interacção com a realidade que a rodeia. Essa realidade é sentida pelo meu “ser emocional”, que filtra e decompõe aquilo que sinto, que me faz reflectir na obra em questão, de novo o fluxo entre obra e autor que Juhani Pallasmaa refere.

Ambos os mundos, do cinema e da arquitectura, têm a ganhar por esta troca de olhares entre ambos. Com isto quer-se dizer que, ambas as disciplinas podem aprender uma com a outra. Esta dissertação é, em parte, sobre o modo como o cinema ganha com a arquitectura no transmitir atmosferas e emoções, mas também sobre como a arquitectura e o arquitecto podem ganhar com a arte do cinema.

Desde o início do século XX que arquitectos trabalham com realizadores para produzir cenários, espaços e mundos que revelam a fantasia e ideias do realizador, ajudando assim a criar atmosferas que permitem ao espectador uma maior amplitude de percepção espacial e emocional. Na verdade, a semelhança entre um arquitecto e um realizador são algumas, e, cada vez mais, ouvimos falar de realizadores que estudaram arquitectura e vice versa. “De facto, as

142 NOUVEL, Jean in “Tomorrow can take care of itself” in BOUMAN, Ole, TOORN, Roemer van, editors/authors, “The Invisible in Architecture”, Academy Editions, London, 1994, página 315

habilidades envolvidas para ser um realizador num estúdio de cinema são muito semelhantes aquelas requeridas no ensino da arquitectura: a habilidade para desenhar, para representar criativamente o espaço a 3 dimensões e construir modelos físicos, bem como um bom conhecimento e domínio de materiais e texturas, todas são características essenciais de ambas as profissões.”¹⁴³ Também são semelhantes no controlo da luz, da sombra e na construção, quer da obra, quer do cenário em questão, tendo assim processos semelhantes na sua produção artística.

A verdade é que ambas as profissões não devem, ou não podem, ser confundidas, apesar de existirem métodos de representação que podem ser utilizados por ambas as artes. O facto do desenvolvimento tecnológico ser tão avançado no cinema recente, permite ao realizador criar novos mundos através de técnicas computadorizadas digitais, que por sua vez, permitem a criação e a exploração de espaços através da animação. A verdade é que, também, cada vez mais, vemos a arquitectura a ser influenciada pela mesma tecnologia, aparecendo assim novos meios de representação e de exploração do espaço. A criação de modelos computadorizados, o chamado 3D, que quase podem ser explorados no seu interior através do ecrã do computador e que possibilita criar imagens sobre determinada atmosfera pretendida. Esta é uma forma de explorar diversos métodos no estudo da arquitectura pois, hoje em dia, cada vez mais somos educados com base na necessidade da criação de animações ou de produtos em que quase se possa quase sentir a realidade e a espacialidade do projecto em questão.

*«Os arquitectos necessitam de estar conscientes da história da arquitectura nos media de imagem em movimento, e de aprender as primeiras noções da linguagem do ecrã, se eles querem continuar em controlo de projectos com imagens em movimento, os quais são cada vez mais populares como meios de representação. Animações CAD necessitam desesperadamente de ser narradas, habitadas e emocionalmente expressivas de forma a corresponder ao calibre de outras manifestações da arte das imagens em movimento, artesanato e entretenimento.»*¹⁴⁴

143 PENZ, François, "Cinema and Architecture" in *Architectural Design*, nº 112, Maggie Toy Books, Reino Unido, 1994

144 PENZ, François, "Architecture and the Screen from Photography to Synthetic Imaging" in PENZ&THOMAS, "Architectures of Illusion: from motion pictures to navigable interactive environments", Intellect Books, Bristol, 2003, página 164

Depreende-se assim que, o simples manusear da tecnologia, não é o suficiente para demonstrar um ponto de vista ou um espaço, é preciso dominar questões culturais, históricas e emocionais para poder controlar e mostrar o espaço pretendido. Daí que o realizador nunca poderá ser um arquitecto. Mas poderá o arquitecto dominar emocionalmente o espaço, como o realizador o faz, para poder mostrar todo um lado emocional da sua obra?

O cinema pode fornecer ferramentas aos arquitectos que são necessárias para a criação de espaços que emocionem e, assim, projectar com a intenção de provocar determinada emoção, recorrendo aos arquétipos emocionais, por exemplo, utilizados no capítulo anterior deste trabalho, ou utilizando espaços já existentes, com os quais podemos filmar, cortar, colar e montar uma colagem de vídeos que pretendam transmitir a emoção pretendida para determinado espaço que iremos projectar no futuro.

É importante perceber que - não perder a realidade do projecto e da arte de projectar - tanta tecnologia e representação fictícia podem levar o arquitecto a perder-se no seu mundo imaginário, deslocando-o da realidade que interessa ter em conta e reflectir na obra, de forma a que possa ser utilizada e gozada pelas pessoas que a vão habitar ou viver. Juhanni Pallasmaa refere-o no seu livro “The Thinking Hand”: “eu sinto da mesma maneira que, hoje, a imaginação arquitectural, assistida e autorizada pelo computador, está a produzir demasiada ficção arquitectónica, e nós necessitamos de desenhar uma “arquitectura da realidade”[...] Nós já estamos à espera de uma arquitectura que nos leve de volta para a nossa realidade concreta do nosso mundo físico e material. Isto não é um sentimento de desejo por um mundo perdido, mas de um mundo revitalizado e re-erotizado por uma arquitectura que nos faça experienciar o mundo em vez dela apenas.”¹⁴⁵

A dupla de arquitectos Diller e Scofidio¹⁴⁶ tentam já introduzir esse sentimento cinematográfico, não tanto na maneira de projectar da “Slow House”, mas na maneira como “vendem” e mostram o seu projecto, como fazem com que as nossas retinas fixem e desejem aquilo que estão a ver. Usam assim técnicas de vídeo como marketing

¹⁴⁵ PALLASMAA, Juhani, “The thinking hand – Existential and Embodied Wisdom in Architecture”, John Wiley and Sons, United Kingdom, 2009, página 133

¹⁴⁶ Dupla de arquitectos composta por Elizabeth Diller e Richard Scofidio em 1979. Estúdio que integra arquitectura, artes visuais e performativas.

para os seus projectos. Um exemplo é “Soft Cell”, uma instalação vídeo na entrada do Rialto, um cinema porno na 42nd Street com a 7th Avenue em Nova Iorque. A instalação vídeo é interpretada como um *peep show* de forma a atrair as pessoas da rua para dentro do edifício, a curiosidade despoletada nas pessoas faz com que estas usem a porta do edifício como um *peep hole*, sentindo o ímpeto de olhar para dentro. O recorrer a palavras que reflectem valores negativos como: *shameless*, *sinful*, *savage* e *scandalous*, são recorrentes e vemos uma boca feminina (que representa o desejo) a repetir frases e perguntas que reflectem desejos da sociedade actual, os seus medos e desejos¹⁴⁷. Assim em vez de recorrer ao contrário, a uma aparente inocência, de forma a vender e chamar a atenção das pessoas para o que se passa dentro do edifício, a dupla decidiu assumir o que por lá se passa, tentando ao mesmo tempo satirizar também a situação. Esta mistura de arte visual com arquitectura, reflecte, assim, aquela parte da sociedade e apela emocionalmente aos desejos e fetiches mais íntimos. A dupla faz uso das ferramentas cinematográficas de forma a despertar a curiosidade, de forma a vender e a promover determinado produto, tornando-se mais apelativo.

O cinema e o *video art* pode então fornecer ferramentas ao arquitecto de reflectir a realidade e paradigmas emocionais que a realidade esconde e mantém. Esta procura da arquitectura da realidade, também proposta por Jean Nouvel, parece-me em consonância com o presente que vivemos. Assim, o arquitecto tem a responsabilidade e o papel de reter valores culturais, históricos, espaciais e, hoje em dia, cada vez mais emocionais, reflectindo as pessoas, sociedade e maneiras de estar, fazendo por isso um esforço de provocar emoções na arquitectura que pratica, quanto mais não seja, a emoção que os arquitectos desde sempre procuraram, a felicidade provocada pelo bem estar e conforto adequados ao presente.

147 in Architectural Design, nº 112, Maggie Toy Books, Reino Unido, 1994

4.3. a intencionalidade de emocionar

Em tom de conclusão, questiono a intencionalidade de emocionar na arquitectura. Julgo que a experiência cinematográfica pode, e deve, contribuir para uma maior consciência emocional sobre o projectar e desenhar em arquitectura. O espelhar o mundo e as suas emoções no grande ecrã pode ser transportável para a arquitectura. Assim, da mesma maneira que um realizador tem a intenção de transmitir determinada emoção ou atmosfera, o arquitecto pode também ter isso em consideração, desenhando com o intuito de emocionar, ou recorrendo a ferramentas que permitam mostrar qual é a intenção ao conceber determinadas atmosferas, ou mesmo ao recorrer a determinados arquétipos que lhe permitem transmitir emoção.

*“Experimental conteúdos emocionais numa imagem implica uma identificação com o objecto e a projecção do “eu” na imagem.”*¹⁴⁸

A criação de determinadas imagens, ou de momentos que podem ser retidos como imagens, é fruto de um produto artístico que, como já referi, são um processo e um fluxo emocional entre o autor e a obra em questão. Assim, o arquitecto, ao produzir qualquer tipo de imagem, está inconscientemente a traduzir e a reflectir as suas experiências e emoções nessa mesma imagem. Interessa ponderar e perguntar: e se o fizesse de uma forma consciente?

*“...um arquétipo não é um significado específico mas a tendência de uma imagem dar origem a certo tipo de emoções, reacções e associações. Da mesma maneira, imagens arquitectónicas não projectam significados específicos, mas dão origem a certas experiências, sentimentos e associações.”*¹⁴⁹

Ao nos projectarmos nos objectos do nosso desejo, estamos-nos a reflectir emocionalmente nesse mesmo objecto, e a experiência do objecto e a leitura que faço dele será semelhante à das pessoas que me rodeiam no mundo em que me insiro. Assim, para projectar

148 PALLASMAA, Juhani, “The Embodied Image - Imagination and Imagery in Architecture”, John Wiley and Sons, London, 2011, página 71

149 idem, ibidem, página 129

e desenhar nesse mesmo mundo, é necessário perceber os seus arquétipos emocionais e as suas imagens arquitectónicas primitivas. Ao ter o domínio, ao coleccionar a percepção e entendimento emocional das imagens e dos objectos, o arquitecto estará mais bem preparado para fazer um melhor uso desses mesmos arquétipos de forma a emocionar ou a criar a atmosfera pretendida.

Um dos objectivos deste trabalho, foi identificar alguns dos arquétipos e associar esses mesmos arquétipos a determinadas emoções ou situações que nos remetam para as mesmas, ou seja, perceber que paradigmas emocionais determinados objectos, imagens ou espaços podem encerrar, neste caso, no cinema.

A vantagem do arquitecto identificar as imagens ou objectos que o emocionam, permite a recriação, reprodução e reinvenção dessas mesmas imagens para melhorar o seu desenho ou projecto, ou a maneira como o arquitecto o mostra, apresenta ou promove.

No primeiro ano em arquitectura, é recorrente ouvir-se bastantes vezes a palavra sensação e a expressão “dar sentido ao percurso”. O projectar é uma constante preocupação com o percurso de entrada e o do edifício, o modo como as sensações variam bem como da importância de observar ou ser observado. Todas estas variações de percurso e de visão permitem que a obra se torne mais interessante espacialmente, tornando-a assim num espelho emocional de quem a projectou, o reflexo da ideia e das emoções que o arquitecto teve ao visitar o local no qual o edifício vai ser erguido e o que ele pretende que venha a ser.

A arquitectura transforma-se, assim, quase que inconscientemente, num processo emotivo, causador de sentimentos e sensações e num processo de reflexão emocional, pessoal e cultural de quem o faz. Inúmeros serão, assim, os arquitectos que inconscientemente representam e reflectem as suas emoções na sua obra.

Vários são os arquitectos em que se denota, no acto de projectar, um processo emotivo, consciente ou não, em que a capacidade de provocar diversas sensações e emoções, nos seus projectos, são notórias. Um bom exemplo é o arquitecto Álvaro Siza, em que

podemos encontrar intenções emocionais em vários projectos seus. Ao visitar o Museu de Serralves, a Casa de Chá ou as Piscinas de Leça, percebe-se, facilmente, uma intenção no trabalho do arquitecto: o providenciar sensações e experiências diferentes nos edifícios, numa relação íntima com a natureza e ambiente onde estão inseridos.

Nas Piscinas de Leça, por exemplo, as variações no percurso, o modo como edifício se encontra escondido, imperceptível à cota da avenida, onde o uso de muros altos de betão, que rodeiam a entrada em rampa, faz com que o utente das piscinas seja, momentaneamente, impedido de observar o mar, permitindo apenas a audição e o olfacto. Após a passagem pelos corredores e balneários, encontramos o oceano, num verdadeiro passeio arquitectural - a *promenade architecturale* de Le Corbusier. Esta noção labiríntica que o arquitecto, muito bem, introduz, desorienta momentaneamente os sentidos a quem visita o edifício, sem nunca desorientar espacialmente. Este brincar com os sentidos faz com que nosso mundo emocional interior acorde e, posteriormente, recordamo-lo como uma experiência a reter, mapeando-a emocional e cerebralmente. Percebe-se, também, o quão emocionalmente tocado o arquitecto ficou com o local, ao ponto de não querer alterar profundamente as pré-existências com o construído ou o artificial. A personalidade artística e pessoal do arquitecto é, deste modo, também, depreendida pela forma como este desenha e pensa o projecto.

Esta noção de percurso e de variação nas sensações, no que se vê e ouve, existe em diversas obras do arquitecto Álvaro Siza. O mesmo cuidado com as pré-existências e com o percurso, também se percebe na Casa de Chá de Leça da Palmeira, a escassas centenas de metros das Piscinas. O encaixar desta nos rochedos, o encontrar o oceano e o natural dentro do edifício e o uso de materiais como a madeira dotam o local de um carácter confortável, único e especial. Uma verdadeira experiência emotiva capaz de marcar positivamente os menos impressionáveis.

Um outro exemplo é a Casa da Música, do arquitecto Rem Koolhaas, onde se percebe a noção de percurso desde o entrar até ao sair. A variação de sensações fornecida pelos diversos pontos de vista

da cidade, das texturas de sala para sala, mostram uma intenção semelhante de provocar emoção e experiência a quem a visita.

Apesar destes exemplos não lidarem com emoções extremas, a capacidade das suas obras em transmitir emoção são notórias. O facto do arquitecto reflectir o seu “eu” e a sua visão do mundo, composta pelas suas experiências emocionais, nos projectos que faz e no modo como desenha, transforma a sua obra num processo único, rico e emotivo.

*“A forma de arte da arquitectura medeia e evoca sentimentos existenciais e sensações. A arquitectura do nosso tempo, contudo, normalizou as emoções e normalmente elimina completamente emoções extremas como a pena e a felicidade, a melancolia e o êxtase.”*¹⁵⁰

Na verdade a arquitectura de hoje em dia não sustenta estados emocionais extremos; cabe à arquitectura cinematográfica ou aos restantes domínios artísticos recorrer a emoções extremas. Mas daí, com já referi, advém a aprendizagem, o retirar da arquitectura cinematográfica, os paradigmas emocionais de determinados objectos e o jogo de atmosferas, de forma a que o arquitecto seja detentor de um maior “léxico” arquitectónico, onde, ao projectar, possa ser útil e usá-lo a seu favor, contribuindo assim com uma arquitectura espacialmente e emocionalmente rica e interessante.

Compete ao arquitecto, cada vez mais, ser um mediador, um intermediário entre a arquitectura e todas as outras formas artísticas ou culturais. A intencionalidade do emocionar, ou melhor, a consciência da intenção de provocar emoção revela-se importante para a prática da arquitectura. O arquitecto deve e pode ganhar um maior número de referências e ferramentas para o desenhar com uma maior consciência da realidade e assim, consequentemente, provocar emoção. Ao ter uma maior noção e espírito crítico do mundo que o rodeia: político, social, cultural, artístico e emocional, o arquitecto passa a estar consciente da importância da consciencialização emocional e assim reflectir as suas experiências individuais ou colectivas na sua obra. Ao projectar em consonância com o uso e

150 PALLASMAA, Juhani, “The thinking hand – Existential and Embodied Wisdom in Architecture”, John Wiley and Sons, United Kingdom, 2009, página 136

consciência das suas experiências e emoções, o resultado será sempre um produto emocionalmente rico e pessoal, quer seja ele durante o processo de criação, no modo de representar ou no construído.

Considerações Finais

O cinema oferece-nos a experiência de outras vidas, histórias, culturas e “sentidos comuns”. Pode, deste modo, trazer inúmeros pontos de vista, dotados de diversas possibilidades culturais e artísticas, estas, reflectindo-se na arquitectura bem como no modo de organizar e de mostrar o espaço.

Este tipo de ensinamentos, que o cinema, consciente ou inconscientemente, nos oferece, permite-nos reter imagens e situações, que mais tarde vamos analisar e utilizar como sendo situações já vividas e onde, apesar do nosso corpo não o ter experienciado *in loco*, as retemos como corpóreas e pessoais. Este tipo de empirismo cinematográfico torna-se importante na formação da personalidade, na aprendizagem e no modo como vemos o mundo e o espaço que nos rodeia.

Para um arquitecto, este tipo de aprendizagem torna-se essencial e importante. Não apenas como empírico ou o comum, mas com o reparar nas soluções espaciais que determinado realizador toma, com o modo e técnica com que ambas as artes (cinema e arquitectura) são feitas. O modo como a dupla de arquitectos Diller e Scofidio, ou Jean Nouvel, usam a experiência cinematográfica e os ensinamentos que a arte do cinema nos oferece, são inspiradores e completam a arquitectura de mecanismos despoletadores de novas situações espaciais e de novos modos de mostrar, representar e exponenciar o marketing de determinado produto arquitectónico.

O uso de arquétipos, escolhidos pelo realizador, de forma inconsciente ou não, é dotado de memória emocional. Esta, permite ao arquitecto usar informação importante a seu favor no acto de projectar e pensar a arquitectura, numa vertente emocional. O arquitecto pode ganhar, assim, instrumentos e conhecimentos de como projectar ou pensar uma arquitectura que transmita as suas emoções e experiências.

Após assistir a um filme como o “Rear Window”, o desenhar uma janela e ao percebermos o carácter emocional que ela detém, deixa

de ser a criação de uma simples abertura para deixar entrar ar e luz, e passa a ter novos significados: o ecrã *voyeur*, a fronteira entre dois mundos, ou até um mediador platónico. O arquitecto ganha consciência da carga emocional que a janela pode ter, passando a desenhar e a tomar consciência das opções no seu desenho - nos materiais, nas proporções e na sua escala consoante a intenção que pretende para o mesmo.

Recorrendo a este trabalho, os exemplos utilizados são diversos e variados: o uso de materiais, que providenciem uma experiência diferente, pode provocar espanto e admiração a quem os viva; o tratamento correcto de um topo de edifício pode fornecer uma experiência única na procura de conforto e calma aos seus habitantes; ou, numa escala mais urbana, o ponderar a estrada, o bairro ou a cidade, por exemplo, fornecem ao arquitecto conhecimentos importantes de como utilizar mapeamentos e situações emotivas, descritas previamente no cinema, para os melhorar ou repetir, caso seja essa a sua intenção.

A intencionalidade de provocar emoção na arquitectura é algo complicado de definir e de perceber, mas o entender que arquitectos, como Álvaro Siza, usam a sua experiência e intenção na variação de sensações nos percursos dos edifícios que desenham, oferecendo assim verdadeiras experiências repletas de sensações e emoções, marcando e educando emocionalmente as pessoas que os visitam.

Ao analisar e reparar nos diferentes arquétipos, modos de desenhar ou representar, ao associar estes a determinadas emoções ou situações, o arquitecto, mais tarde, no decorrer do seu trabalho, poderá usar esta consciencialização emocional e ter em conta que o uso desses objectos, ou o optar por determinadas soluções, podem estar intrinsecamente ligadas a uma memória cinematográfica e emocional colectiva, importantes na leitura espacial, e essenciais para exercer uma arquitectura intencional, de conteúdos pessoais e emocionais.

BIBLIOGRAFIA

LIVROS CONSULTADOS

ARNHEIM, Rudolf – “A Dinâmica da Forma Arquitectónica”, trad. Wanda Ramos, 1ª ed., Lisboa, Editorial Presença, 1988

ARNHEIM, Rudolf – “Arte do Cinema”, trad. Maria Lopes da Silva, Edições 70, Lisboa, 1989

BACHELARD, Gaston - “A poética do Espaço”, trad. António de Pádua Danesi, São Paulo, Martins da Fonte, 1998

BOUMAN, Ole & TOORN, Roemer van, editors/authors - “The Invisible in Architecture”, Academy Editions, London, 1994

BOYER, Marie – “Cabin Fever: sheds and shelters, huts and hideaways”, Thames & Hudson, London, 1993

BRUNO, Giuliana - “Atlas of Emotion – Journeys in Art, Architecture and Film”, 2ª Edição, Verso, New York 2002

DAMÁSIO, António - “Ao encontro de Espinosa”, 3ª Edição, Publicações Europa América, 2003

DEWEY, John - “Art as Experience”, The Berkeley Publishing Group, London, 1934

FIGUEIREDO, Eurico - “Angústia Ecológica e o Futuro”, Gradiva, 1ª Edição, Lisboa, 1993

GEADA, Eduardo - “O Cinema Espectáculo”, Edições 70, Lisboa, 1987

JACOBS, Steven - “The Wrong House: The Architecture of Alfred Hitchcock”, 010 Publishers, Rotterdam, 2007

LAMSTER, Mark Ed. – “Architecture and Film”, Princeton Architectural Press, New York, 2000

MOORE, Charles - “La Casa: Forma y Diseño”, 5ª ed, Barcelona, Gustavo Gili, 1985

NEUMANN, Dietrich – “Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner”, Prestel, New York, 1996

PALASMAA, Juhani - "The Architecture of Image – Existencial space in cinema", 2ª Edição, Rakennustieto, Helsinki, 2007

PALLASMAA, Juhani - "The Embodied Image, Imagination and Imagery in Architecture", John Wiley and Sons. United Kingdom. 2009

PALLASMAA, Juhani - "Os olhos da pele", trad. Alexandre Salvaterra, John Wiley & Sons Ltd, United Kingdom, 2005

PALLASMAA, Juhani - "The thinking hand – Existencial and Embodied Wisdom in Architecture", 3ª Edição, John Wiley & Sons. United Kingdom. 2009

PENZ, François - "Architectures of Illusion: from motion pictures to navigable interactive environments", Intellect Books, Bristol, 2003

PENZ, François & THOMAS, Maureen – "Cinema & Architecture: Meliès, Mallet-Stevens, Multimédia", British Film Institute, London, 1997

PENZ, François & THOMAS, Maureen – "Architectures of Illusion: from motion pictures to navigable interactive environments", Intellect Books, Bristol, 2003

PEVSNER, Nikolaus – "Historia de las Tipologías Arquitectónicas", Barcelona, Gustavo Gili, 1979

RODRIGUES, António Ed. - "Cinema e Arquitectura", Cinemateca Portuguesa, Lisboa, 1999

ROSSI, Aldo – "Para una arquitectura de tendencia, Escritos 1956-1972", Colección Arquitectura/Perspectivas, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1977

SANDERS, James - "Celluloid Skyline", 2ª Edição. Miami. EUA. Alfred A. Knopf. 2001

SCHWEDER, Richard and LE VINE Robert Ed. - "Culture Theory: Essays on Mind, Self, and Emotion", 13ª Edição, Cambridge University Press, United Kingdom, 1984

ZUNTHOR, Peter - "Atmospheres", 2ª Edição, Birkhäuser, Basel, 2006

REVISTAS E CATÁLOGOS

“Cinema e Arquitectura”, Cinemateca Portuguesa – Museu do Cinema, Lisboa, 1999

FEAR, Bob Ed. - “A.D. Architecture + Film II”, Wiley-Academy, vol. 2 nº1, London, 2000

TOY, Maggie Ed. - “Architectural Design”, nº 112, Maggie Toy Books, Reino Unido, 1994

DISSERTAÇÕES CONSULTADAS

AFONSO, Inês; Prof. Carlos Machado - “O corredor e a cela no convento e na prisão”, FAUP, Porto, 2008

BARBOSA, Sérgio; Prof. Luís Urbano - “Arquitectura e Cinema: Espaços e Atmosferas do Terror”, FAUP, Porto, 2008

COSTA, Márcia; Prof. Nuno Portas - “O subúrbio americano: morfologia de uma paisagem cultural”, FAUP, Porto, 2002

PORTUGAL, Catarina; Prof. Álvaro Domingues - “A urbanização da Pobreza”, FAUP, Porto, 2007

TRIGUEIROS, Maria da Conceição - “Da prisão à cidade punitiva: utopia e realidade”, Tese de Doutoramento, Universidade Técnica de Lisboa, 2000

INTERNET

UN-Habitat. State of the World's Cities 2010/2011 - Cities for All: Bridging the Urban Divide. 2010. - <<http://www.unhabitat.org/pmss/listItemDetails.aspx?publicationID=2917>>

Dicionário Priberam da Língua Portuguesa - <<http://www.priberam.pt/dlpo/>>

Internet Movie Database - <www.imdb.com>

FILMOGRAFIA

- American Beauty**, Sam Mendes, USA, 1999, 122 min, color
- Annie Hall**, Woody Allen, USA, 1977, 93 min, color
- Antichrist**, Lars von Trier, Denmark, 2009, 108 min, color
- Batman**, Tim Burton, USA, 1989, 126 min, color
- Blade Runner**, Ridley Scott, USA, 1982, 117 min, color
- Blowup**, Michelangelo Antonioni, UK, 1966, 111 min, color
- Cidade de Deus**, Fernando Meirelles, Brasil, 2002, 130 min, color
- Citizen Kane**, Orson Welles, USA, 1941, 119 min, b&w
- Cremaster 1**, Matthew Barney, USA, 1996, 40 min, color
- Cztery noce z Anna**, Jerzy Skolimowski, Poland, 2008, 87 min, color
- Das Cabinet des Dr. Caligari**, Robert Wiene, Germany, 1920, 78 min, b&w
- Das weiße Band – Eine deutsche Kindergeschichte**, Michael Haneke, Germany, 2009, 144 min, b&w
- Dogville**, Lars von Trier, Denmark, 2003, 178 min, color
- Edward Scissorhands**, Tim Burton, USA, 1990, 105 min, color
- Elephant**, Gus Van Sant, USA, 2003, 81 min, color
- How Green Was My Valley**, John Ford, USA, 1941, 118 min, b&w
- Hunger**, Steve McQueen, UK, 2008, 96 min, color
- Le fabuleux destin d'Amélie Poulain**, Jean-Pierre Jeunet, France, 2001, 122 min, color
- Lost Highway**, David Lynch, USA, 1997, 134 min, color
- Manhattan**, Woody Allen, USA, 1979, 96 min, b&w
- Metropolis**, Fritz Lang, Germany, 1927, 153 min, color
- Mon Oncle**, Jacques Tati, France, 1958, 117 min, color
- Mujeres al borde de un ataque de nervios**, Pedro Almodóvar, España, 1988, 90 min, color
- Mulholland Dr.**, David Lynch, USA, 2001, 147 min, color

Nosferatu, eine Symphonie des Grauens, F.W.Murnau, Germany, 1922, 94 min, b&w

One Flew Over the Cuckoo's Nest, Milos Forman, USA, 1975, 133 min, color

Playtime, Jacques Tati, France, 1967, 155 min, color

Psycho, Alfred Hitchcock, USA, 1960, 109 min, b&w

Pulp Fiction, Quentin Tarantino, USA, 1994, 154 min, color

Rear Window, Alfred Hitchcock, USA, 1954, 112 min, color

Sangue do Meu Sangue, João Canijo, Portugal, 2011, 140 min, color

Sin City, Frank Miller, Robert Rodriguez, Quentin Tarantino, USA, 2005, 124 min, color

Synecdoche, New York, Charlie Kaufman, USA, 2008, 124 min, color

The Evil Dead, Sam Raimi, USA, 1981, 85 min, color

The Exorcist, William Friedkin, USA, 1973, 122 min, color

The Shining, Stanley Kubrick, UK, 1980, 142 min, color

The Straight Story, David Lynch, USA, 1999, 112 min, color

Touch of Evil, Orson Welles, USA, 1958, 95 min, b&w

Trois couleurs: Bleu, Krzysztof Kieslowski, France, 1993, 98 min, color

Üç maymun, Nuri Bilge Ceylan, Turkey, 2008, 109 min, color

Vertigo, Alfred Hitchcock, USA, 1958, 128 min, color

